YO TENIA UN JUEGO

Número 8 - Julio 2014

ESPECIAL REMEMBER Desesperación Jugona

REMEMORANDO... Astérix & Obélix, Crusader -No Remorse-, F-1 Spirit -The Way To Formula 1-, Ikari Warriors, Lazy Jones y Screamer

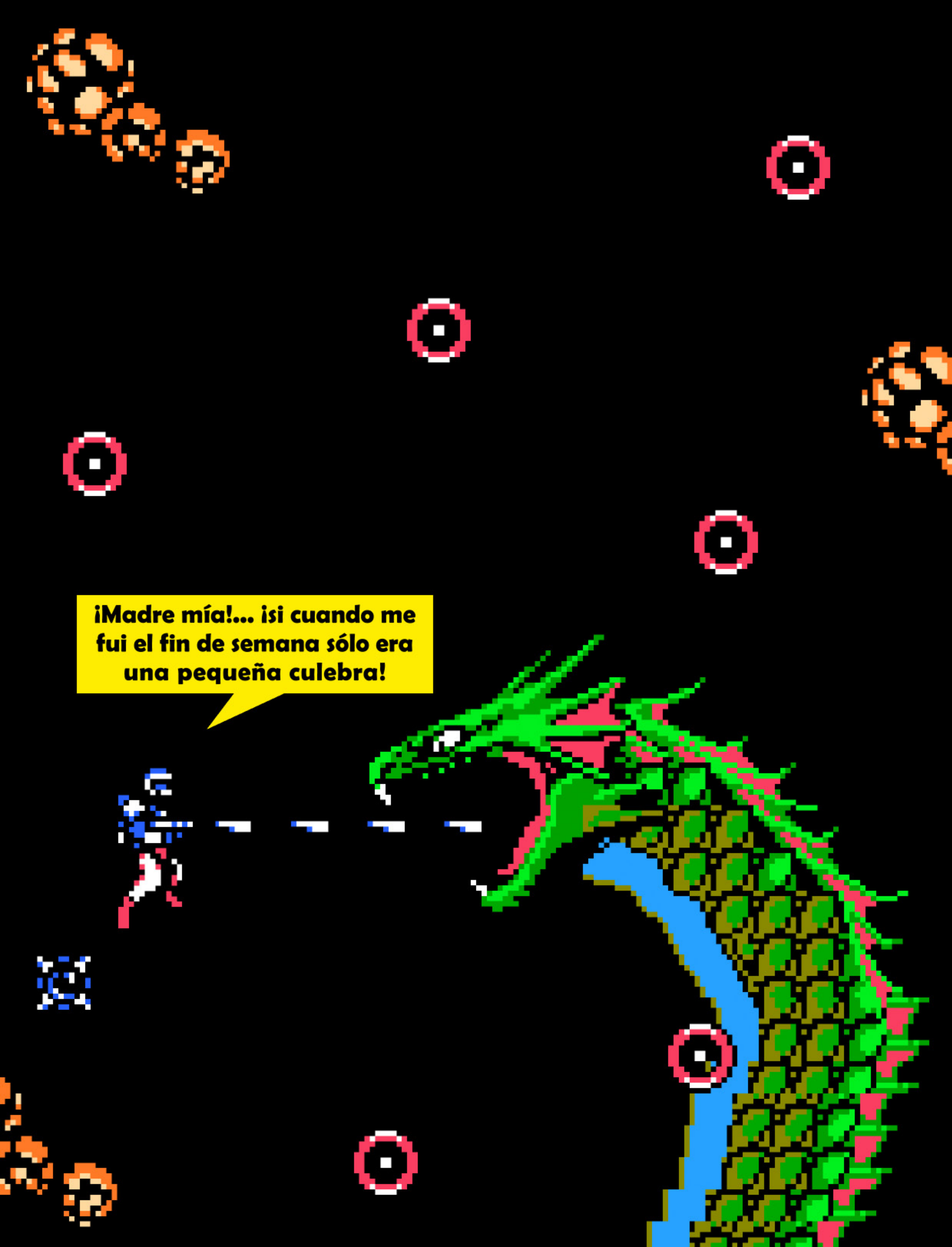
¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO? Deadlight y Ultionus

REPORTAJE Juegos Bizarros

JUEGOS DE HOY Batman -Arkham Origins- y Beyond -Two Souls-

EL ABUELO CEBOLLETA Altered Beast y Captain Commando

ENTREVISTA Ricardo Martínez ...


¡Madre mía!... ¡si cuando me fui el fin de semana sólo era una pequeña culebra!

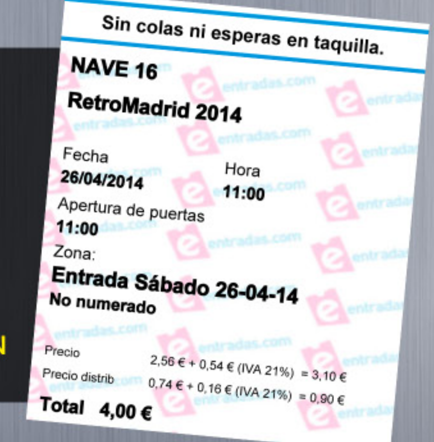
SUMARIO

PLANTILLA

REDACTOR JEFE
El Abuelo Cebolleta

REDACTORES
Jaime Pérez
Rubén Sánchez
Sara Sánchez
Sergio Gordillo

DISEÑO / MAQUETACIÓN
Sergio Gordillo



VISÍTANOS

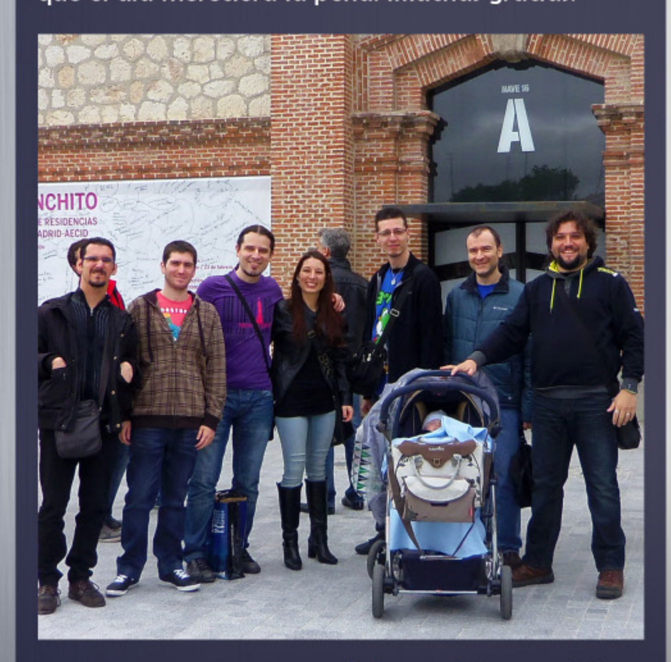
WEB www.yoteniaunjuego.com
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FORO www.yoteniaunjuego.foroactivo.com

EDITORIAL

Madrid, 8 de Marzo de 2014: a la hora prevista me validan la entrada en la puerta del concierto de Scorpions y me siento en la grada a esperar el comienzo del espectáculo. **Madrid, 2 de Mayo de 2014:** en el arco de control me validan la tarjeta de embarque y me siento a esperar el avión. **Dublín, 5 de Mayo de 2014:** en el punto de entrada de la cárcel-museo de Kilmainham Gaol me validan el ticket y da comienzo la visita guiada. **Dublín, 5 de Mayo de 2014:** llego a la Guinness Storehouse con mis entradas adquiridas por internet, por lo que sin colas ni esperas en taquilla canjeo el localizador en una máquina y accedo sin problema a las instalaciones.

Madrid, 26 de Abril de 2014: dos horas en varias colas para entrar en RetroMadrid. Finalmente el rumor se confirma y hay que validar la entrada en otro edificio. El agente de seguridad de la puerta se niega a que dejemos en un stand los anuarios de la revista y luego me ignora. El personal insinúa que un bebé de 6 meses ha de pagar entrada, otras personas se marchan a las conferencias para que la mañana les merezca la pena porque trabajan por la tarde (aunque algunas charlas comenzaron tarde) Mientras tanto... ¡se suspende la venta de entradas en taquilla pero no por internet!

Los demás pensamos que al entrar veríamos juegos de PS4 en la exposición porque para entonces ya serían retro. Mientras deseo que RetroMadrid no muera de éxito, me doy cuenta de que sin duda lo mejor de la feria fue la oportunidad de conocer a algunos de los lectores y reencontrarnos con amigos que no tenemos oportunidad de ver a menudo. Vosotros hicisteis que la espera fuese llevadera y que el día mereciera la pena. ¡Muchas gracias!



Editorial: Jaime Pérez
Foto: Almudena Simón



POW POW
BREAK
7650


OH!
100
REMEMORANDO...

ASTERIX & OBELIX



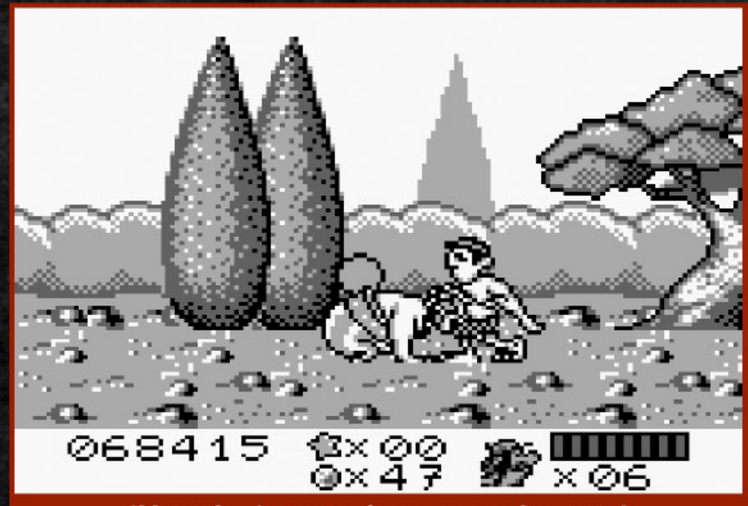
Estoy convencido de que recuerdas aquellas conversaciones con amigos en las que siempre se empezaba hablando de los juegos que iban a salir y se terminaba por mandar a todos a la quinta puñeta al grito de «¡pues mis juegos molan mucho más que los tuyos!». Bien... pues en una charla de este tipo conocí Astérix & Obélix para Game Boy. Había sonado la campana de clase, todos salimos al recreo y como siempre, los que le dábamos a los videojuegos formamos un corrillo en la zona de la cafetería; ese día, a uno de mis compañeros le faltó tiempo para venir a restregarnos que le habían comprado el juego, pero lo mejor de todo es que se había traído la consola y una revista que casualmente incluía un reportaje sobre este título. Nunca olvidaré aquel día porque mientras que la gente leía el artículo, el niño sacó su Game Boy y se puso a jugar al Astérix & Obélix para darnos envidia. ¡Lo que hizo no tenía nombre! En fin... como no quería tirarme todo el recreo aburrido, saqué mi consola de la mochila y me puse a jugar al Street Fighter II; en ese momento la gente se dividió en dos bandos y a voces intentaron decidir qué juego era mejor. ¡La verdad es que su juego era genial y yo lo quería!, pero... ¿de dónde sacaría el dinero para comprarlo? Al día siguiente llegué a casa después del colegio y mi madre me dijo que tenía una sorpresa para mí; la seguí hasta la cocina, me sentó en la repisa y dijo «¡pon las manos y cierra los ojos!». ¡Al volver a abrirlos casi me da un ataque al ver que tenía en mi poder un vale de 6000 pesetazas para usar en Toys 'R' Us! Ese fin de semana pude conseguir el que sería sin duda, uno de mis juegos favoritos para Game Boy. Ahora los irreductibles galos siempre vendrían conmigo.

PLATAFORMA Game Boy • **AÑO** 1995 • **DESARROLLO** Bit Managers • **EDITOR** Infogrames

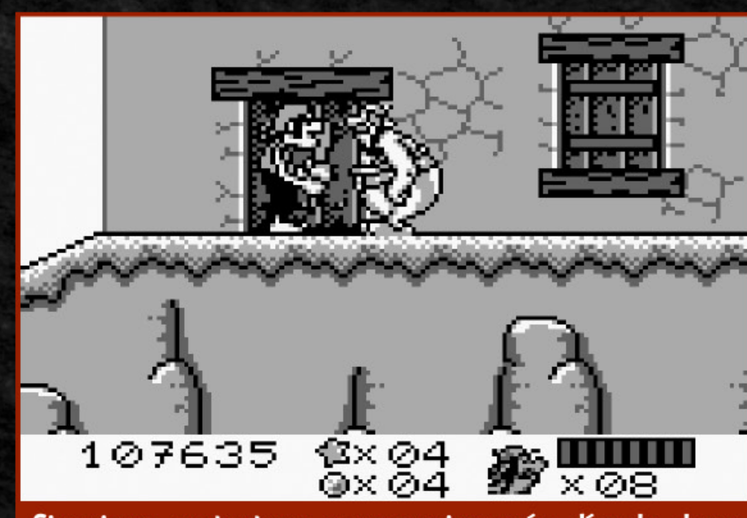
El César está mosqueado con los galos y como le es imposible capturarlos por la fuerza, ha decidido construir una empalizada alrededor de su aldea para que no puedan salir. Astérix y Obélix optan por retar al César, así que tu misión en el juego será ayudarles a conseguir regalos de todas los regiones invadidas por el imperio romano. Si ganas... ¡la empalizada será destruida!

A lo largo de la aventura tendrás que abrirte paso a tortazo limpio entre romanos, piratas, arqueros e incluso arbustos con sorpresa, pero si de algo tienes que estar pendiente en este juego es del tiempo que te queda para acabar cada fase... ¡si llega a cero perderás una vida! Cada vez que veas un bloque en el escenario dale un buen guantazo porque todos traen premio: monedas, estrellas, pociones o jabalíes que te harán invencible durante un tiempo limitado ¡e incluso vidas extra! Ten presente que por cada 50 monedas conseguirás una vida (cuando termines la fase), ¡y si encuentras las 10 estrellas accederás a niveles de bonus en los que suele haber alguna que otra vida extra en juego!

Además de las fases plataformeras también tendrás que hacer frente a algunos minijuegos: un partido de Rugby con los atletas que previamente has tenido que liberar de una prisión, un juego de lógica con barriles explosivos y hasta unas olimpiadas con sus 100 metros lisos, 100 metros vallas y lanzamiento de jabalina. ¡Menudo juegazo made in Spain señores! - S.G



¡Vaya!... ¡tienes durezas en los pies!



Si quieres un tortazo no me mires así y dímelo claro

HOY EN DÍA: Es de esos juegos por los que no pasa el tiempo y gracias a sus 3 niveles de dificultad (en los que se reduce el tiempo y hay más enemigos) ¡se convierte en todo un reto!

VALORACIÓN

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

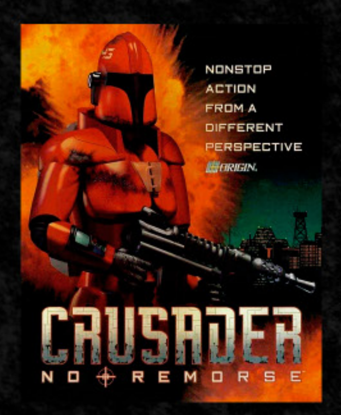
EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- El juego tuvo versiones para MS-Dos, SNES, Game Boy Color y un remake en GBA que se incluyó en el cartucho "PAF! -Por Tutatis-".
- Alberto José González fue el compositor de la banda sonora... ¡y ojo porque su currículum cuenta con casi un centenar de títulos de 8 bits en los que ha participado!
- La versión de Game Boy es compatible con el adaptador Super Game Boy.
- Introduce esta secuencia en el menú principal para acceder a cualquier fase desde el menú de opciones: ←, ←, ←, ←, →, ↑, ↑, ↓, Select, →, →

Super Game Boy

Game Boy Color

CRUSADER -NO REMORSE-



Junto a la revista OK PC (Número 45) se adjuntaron dos CDs; uno de ellos incluía un especial sobre los juegos de Electronic Arts y entre las demos me topé con este Crusader -No Remorse-. Al instalarlo quedé impactado por la estupenda calidad gráfica de los escenarios, pero lo mejor fue manejar a un tipo robotizado con un arma y ver que a mi alrededor había infinidad de barriles con contenido explosivo, enemigos encañonándome, ordenadores último modelo y un montón de cajas amontonadas... ¿tú qué hubieses hecho?, ¡seguro que también habrías disparado contra todo como si no hubiera un mañana! Lo cierto es que siempre que cargaba aquella demo era para hacer pedazos el escenario, pero años después me di cuenta de que este juego tenía mucho (pero mucho) más que ofrecer.

Trabajas como silenciador, o lo que es lo mismo, formas parte de los soldados de élite del Consorcio Económico Mundial (WEC) y aunque tu misión consiste en eliminar a los miembros de La Resistencia y no hacer preguntas, poco a poco te vas dando cuenta de que has estado matando a personas inocentes y que la WEC tiene infinidad de trapos sucios a sus espaldas. Empiezas a dudar de todo y cuando menos te lo esperas, tus dos mejores amigos (también silenciadores) son aniquilados en una misión rutinaria. Tú consigues salir con vida ¡pero eres consciente de que has sido traicionado!

Tu sed de venganza te llevará a conocer a algunos miembros de La Resistencia y a trabajar directamente con ellos. Ahora sabes que tenían razón y aunque tú trabajas sólo, estás dispuesto a destruir todo aquello por lo que luchaste, descubrir quiénes forman la cúpula de la WEC y acabar con sus instalaciones... ¡Los responsables deben pagar por todo el daño que han hecho!

PLATAFORMA MS-Dos • **AÑO** 1995 • **DESARROLLO** Origin • **EDITOR** Electronic Arts

Cuando comience el juego aparecerás equipado con una ametralladora, pero antes de liarte a disparar a troche y moche, lo primero que deberás hacer será consultar el Data-Link, una máquina portátil que te proporcionará información acerca de las misiones.

¡Una vez tengas claros tus objetivos sé cauto!: en las diferentes salas que conforman el complejo deberás localizar y destruir las cámaras de seguridad antes de ser visto... ¡en caso contrario se activará la alarma y comenzarán a aparecer enemigos a cascoporro hasta que la desactives manualmente! Cuando acabes con alguno de tus enemigos recuerda siempre cachearlo porque podrás robarle lo que lleve encima: armas, munición, bombas, botiquines médicos, créditos para comprar material en los dominios de La Resistencia e incluso tarjetas de seguridad para abrir ciertas compuertas. En ocasiones tu misión se complicará porque tendrás que encontrar palancas para desbloquear habitaciones alejadas o resolver algún que otro puzzle. ¿Quieres un consejo?, investiga los ordenadores que encuentres... ¡puede que incluso llegues a controlar máquinas de forma remota! - S.G



¡Menudo quíntuple salto hacia atrás me voy a marcar!



Lo sé, no debería darme rayos UVA en horas de trabajo...

HOY EN DÍA: Sigue siendo un espectáculo visual y sonoro pero las cinemáticas con actores reales "cantan" un poco y la necesidad de usar tantas teclas reduce la jugabilidad.

VALORACIÓN

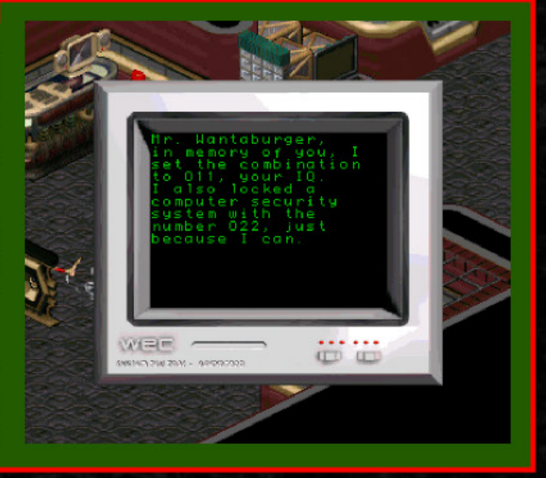
GRÁFICOS

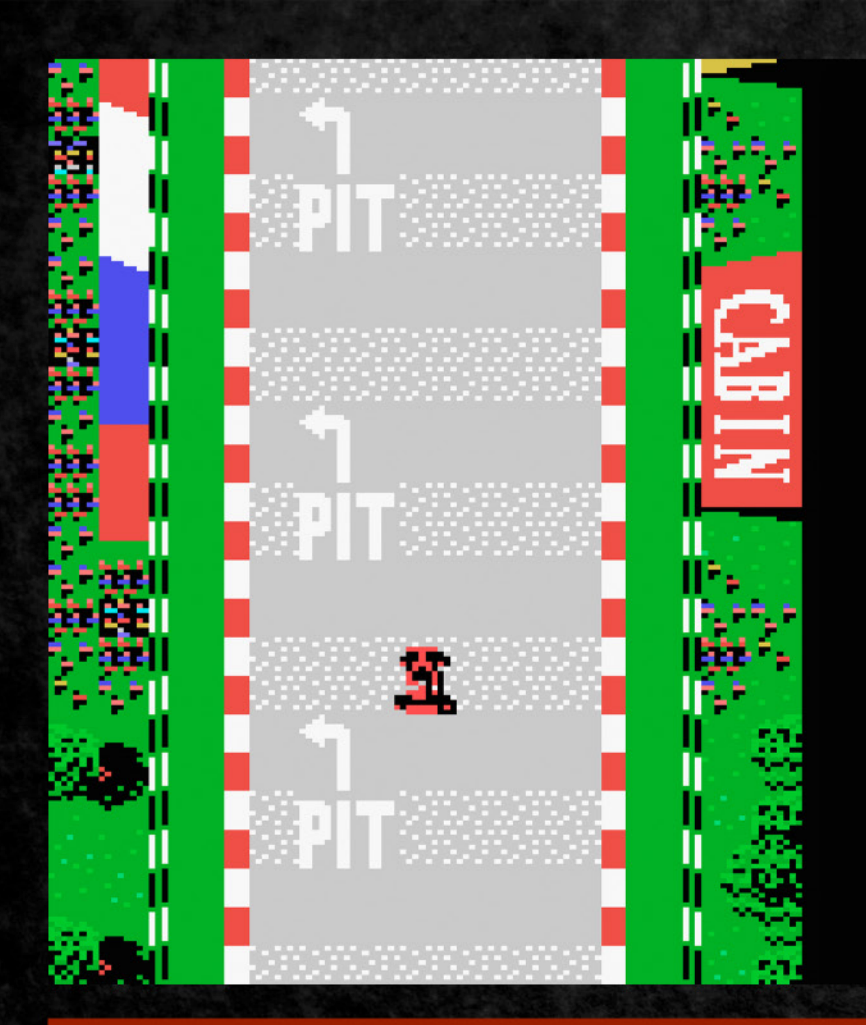
SONIDO

JUGABILIDAD

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Algunas compuertas requieren de un código para ser abiertas y si no lo has conseguido, no podrás avanzar. Estos códigos de desbloqueo los encontrarás al hackear ciertos terminales.
- Crusader -No Regret- salió a la venta para MS-Dos en 1996 y aunque fue un juego aclamado por la crítica, ¡nunca llegó a aparecer en consolas!
- Crusader -No Remorse- fue portado por Realtime Associates a Sega Saturn y Playstation... ¡pero se lanzó en 1997!







F-1 SPIRIT -THE WAY TO FORMULA 1-



Nunca he sido un gran fan de los juegos de coches, sin embargo, en mis tiempos del MSX llegó a mis oídos la existencia de un cartucho de Konami que trataba las carreras de coches de una forma más realista que de costumbre. Mi amigo Carlos lo había podido probar y me hablaba de él con auténtica pasión: «¡es increíble!, tiene todas las carreras de la Fórmula 1». También me decía que había paradas en boxes, que podías escoger diferentes configuraciones para los coches ¡y muchas cosas más!

Yo, que hasta entonces sólo había catado el Hyper Rally, tendía a pensar que mi amigo estaba exagerando; a fin de cuentas, ese juego (también de Konami), era muy típico: ir adelantando coche tras coche, sin más...

Llegó el día en el que finalmente pude probarlo, y lo puedo decir bien alto: ¡cuánta razón tenía Carlos! Aquella fue la primera vez que me enganché con un juego de carreras y esa sensación no la volví a tener hasta jugar al Gran Turismo de PSX. ¿Qué te ofrece F-1 Spirit?, coge papel y boli para apuntar porque la lista es larga (o enorme, si tenemos en cuenta que es un juego de 8 bits). Tu aventura automovilística comenzará teniendo acceso a las competiciones de Stock Car (coches de serie), F-3 y Rally; ¡cuidado especialmente con esta última porque el coche derrapa que da gusto! Tendrás que quedar en los primeros puestos a fin de conseguir puntos que te darán acceso a nuevas categorías... ¡poco a poco irás acercándote a tu objetivo de llegar a la Fórmula 1 con sus 16 circuitos!; además, en cada competición podrás escoger uno de los tres coches preconfigurados o crear uno a tu gusto: escogerás el motor, la carrocería, los frenos, la suspensión y la transmisión, ¡pero ojo porque hay diferencias realmente importantes en

PLATAFORMA MSX • **AÑO** 1987 • **DESARROLLO** Konami • **EDITOR** Konami

cada elección! Tus preocupaciones no acaban aquí, ya que en carrera también tendrás que mantener la integridad de tu vehículo y vigilar sus niveles de combustible. Para remediar cualquier problema permanece atento y haz alguna que otra parada en boxes, ¡no te vaya a pasar como a Carlos Sainz y te quedes tirado frente a la meta!

En carrera la vista será cenital, por lo que tu coche estará mirando siempre hacia el norte y será el circuito el que gire para representar las curvas. A la derecha contarás con un panel de información muy completo que te ayudará a no perderte ningún detalle importante... si es que tienes tiempo para echarle un vistazo mientras tratas de controlar el coche, claro. En F-1 tendrás verdaderas dificultades para mantener tu coche en pista mientras trazas las curvas y adelantas a tus rivales, pues la sensación de velocidad está muy conseguida.

En el apartado artístico podrás comprobar que difícilmente se podría hacer algo mejor en 8 bits: los sonidos de los coches, adelantamientos y las distintas melodías ¡son sobresalientes! El apartado visual también es excelente, con unos gráficos bien detallados y muy coloristas que permiten al jugador reconocer fácilmente los distintos vehículos que se pueden pilotar durante la carrera. Así pues, la conclusión es bien sencilla: si quieres probar un juego de Fórmula 1 realizado en 8 bits, ¡lánzate de cabeza a por este F-1 Spirit! - R.S



¿Por qué tu coche corre más que el mío si son iguales?



¡Volando vooooy!, ¡volando vengooooo!

HOY EN DÍA: Pese a que en el apartado técnico es evidente que los años no pasan en balde, en lo jugable sigue siendo una apuesta segura.



EL ABUELO CEBOLLETA DICE

• En la red puedes encontrar un remake realizado por BrainGames que actualiza el juego sin perder un ápice de su jugabilidad original, ¡incluso cuenta con opción multijugador vía internet!

• Utiliza estos códigos para conquistar todas las categorías de las que dispone el juego:

MAXPOINT - Desbloquea todas las carreras.

HYPEROFF - ¡Tus mecánicos trabajarán como si fuesen los de Ferrari!

ESCON - Permite salir de la carrera pulsando F5.

CIEKLKNLEFJJMDBIPLNMJPAI - Te traslada a la última carrera (Suzuka)

MITAIYOENDDEMO - Ver el final del juego.



IKARI WARRIORS



Mis amigos del pueblo consiguieron que su padre les comprase un Amstrad CPC 6128 con su flamante monitor a color y su unidad de disco, que lograba que las cargas en cinta con mi MSX parecieran eternas. Entre todos los juegos que fueron comprando, uno de los que destacaron fue Ikari Warriors; no en vano, éramos de los que se nos hinchaba la vena guerrillera cada vez que veíamos alguna película de Stallone o de Schwarzenegger, con lo que manejar a nuestro propio mercenario (abriéndose paso a base de tiros) nos atraía mucho. No tardamos en cogerle el gustillo al juego... nos alternábamos en nuestros intentos por llegar lo más lejos posible, pero ni siquiera jugando a dobles avanzábamos demasiado. Yo al pueblo solía ir los fines de semana y cada vez que llegaba era como recibir un parte de guerra: <<¡hemos llegado hasta un puente!>>; en ese momento tocaba ponerse al día y tratar de llegar un poco más lejos... así, metro a metro. Tras muchos meses de sufrimiento, ¡conseguimos llegar hasta el final! Para Pablo, Manuel y para mí fue todo un orgullo, ¡era como recibir una condecoración del ejército! Tu misión no puede ser más sencilla: ¡derrotar a la milicia enemiga! Para ello, contarás con dos experimentados guerreros capaces de disparar sin descanso, lanzar granadas y conducir tanques. En tu camino encontrarás algunos de estos vehículos blindados que te serán de utilidad: ¡son indestructibles frente a los disparos normales y puedes pasar por encima de tus enemigos!; sin embargo,



no debes despistarte porque su combustible no es ilimitado y además... ¡tendrás que salir pitando antes de que tu tanque explote si le impacta una granada o un cañonazo!

PLATAFORMA AMSTRAD CPC • **AÑO** 1986 • **DESARROLLO** Elite • **EDITOR** Elite

Tus balas y granadas no son infinitas, así que no dispares a lo loco porque acabar con el enemigo a base de mordiscos no es una opción. Si tienes suerte y consigues las granadas rojas ¡no las desperdicies porque tienen el doble de potencia que las normales! Quizá te interese practicar con la tecla "Toggle", ésta sirve para simular lo que ocurre en la recreativa original: con un mando se mueve al soldado y con el otro se apunta. En Amstrad, gracias al "Toggle" puedes fijar a tu mercenario en una posición de disparo y así, por mucho que te muevas, siempre dispararás en la misma dirección... ¡algo que te será de mucha utilidad si un buen número de enemigos aparecen de repente por un mismo sitio!

No deberías tener excesivas dificultades manejando a tu personaje porque las teclas responden perfectamente y con precisión... ¡otra cosa es que logres esquivar todo el bosque de balas al que te enfrentarás! En el apartado técnico comprobarás que Ikari Warriors es más que correcto: cuenta con unos buenos y coloristas gráficos además de un área de juego suficientemente amplia. En cambio, seguro que echarás de menos alguna que otra melodía porque es posible que llegues a aburrirte escuchando únicamente disparos y explosiones (pese a que los sonidos están bastante bien conseguidos). ¡Lo bien que le hubiera sentado a este juego una melodía épica para acompañar tus hazañas!; pese a ese pequeño defecto, seguro que descargarás adrenalina a raudales y pasarás un buen rato con este juego de Elite - R.S



¡Dejad paso que mancho!



¿Se puede?... venía a venderles unas enciclopedias

HOY EN DÍA: Vale para desestresarse un poco a base de disparar a todo lo que se mueva. Si no te gusta esta versión, siempre puedes volver a jugar al original gracias al MAME.

VALORACIÓN

GRÁFICOS: 4 de 5

SONIDO: 3 de 5

JUGABILIDAD: 4 de 5

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Los dos mercenarios protagonistas, Ralf Jones y Clark Steel, dejaron tanta huella que se reutilizaron en recreativas muy posteriores. Era posible seleccionarlos en algunas entregas de The King Of Fighters y en los juegos Metal Slug 6, 7 y XX.
- En recreativa llegaron dos entregas más: la segunda parte se llamó Victory Road, aunque en esta ocasión nuestros enemigos eran aliens. La tercera entrega, Ikari III -The Rescue-, fue un beat 'em up, por lo que había que abrirse paso a base de tortas.
- SNK también lanzó un clon para recreativas llamado Guerrilla War, cuyos protagonistas estaban inspirados en el Che Guevara y Fidel Castro.

LAZY JONES



Es curioso cómo el paso del tiempo afecta a la manera en que vemos algunos de los juegos que de niños nos lo hicieron pasar muy bien. Está claro que no es lo mismo jugar cuando eres pequeño y no tienes referentes con los que comparar, que hacerlo cuando tu joystick ya tiene unas cuantas muescas. ¿Será este el caso de Lazy Jones?

Lazy Jones es el conserje del hotel de 18 habitaciones en el que tiene lugar el juego. Como su apodo indica, es un vago redomado y lo que menos le apetece es trabajar, así que ha escondido un videojuego en 15 de las habitaciones del hotel y pretende mostrarte lo "dura" que puede llegar a ser la vida de un conserje cuando intenta escaquearse del trabajo para echar unas partidas.

En cada una de las 3 plantas del hotel hay 6 habitaciones y cada habitación esconde uno de los 15 minijuegos que tienes que superar; muchos de ellos son clones de arcades que en el momento en que Lazy Jones fue programado gozaban de gran popularidad (Chuckie Egg, Frogger, Space Invaders e incluso un típico rompeladrillos). Quizás, poder tenerlos todos en casa fue el principal gancho del juego.

Algún avispado se habrá percatado ya de que si hay 3 plantas, a 6 habitaciones por planta y sólo 15 minijuegos, las cuentas no salen. Eso es porque hay 3 habitaciones en las que no es posible jugar a nada: el almacén de limpieza, el cuarto de baño y la sala de descanso de Jones, en la que eso sí... podrás echar una buena siesta. Para comunicarte entre las plantas puedes usar el ascensor del hotel, ¡aunque su mecanismo no está bien ajustado y por eso, nunca sabrás en qué piso te dejará!

PLATAFORMA Spectrum • **AÑO** 1984 • **DESARROLLO** Simon Cobb • **EDITOR** Terminal Software

Un enemigo recorre cada planta ¡y el contacto con cualquiera de ellos es mortal!: el director del hotel, el fantasma del antiguo director y un carrito de limpieza embrujado. Hay que tener especial cuidado con ellos al coger el ascensor, ¡pues durante los segundos que tardan las puertas en cerrarse no podrás moverte y estarás expuesto!

¿Y qué ocurre si consigues probar todos los minijuegos? Lo adivinaste: el juego comienza de nuevo, esta vez con la velocidad incrementada. Como los minijuegos se distribuyen al azar en cada partida, nunca sabrás a cuál te vas a enfrentar hasta que cruces cada puerta, aunque esto también implica que no tienes manera de escoger uno de ellos si te apetece jugarlo.

Es justo reconocer que Lazy Jones hizo uso en 1984 del formato de minijuegos que tan de moda está hoy en los teléfonos móviles y consolas portátiles, pero también es cierto que ninguno de ellos está especialmente trabajado, resultando absurdamente sencillos algunos y desquiciantes otros. Por ejemplo, es incomprensible que en las pruebas tipo matamarcianos no pase nada si colisionas contra una nave alienígena o si chocas con el decorado, mientras que en otros minijuegos, el contacto con un enemigo significa dejar de jugar al instante. El apartado sonoro también se ve resentido en Spectrum con respecto a otras versiones como la de Commodore 64 porque cuentan con una melodía pegadiza mientras juegas; claro, ¡la memoria del pequeño Speccy era limitada! - J.P



¡Eh!... ¡aquí falta un río!



¡Si no hay Casera me marcho!

HOY EN DÍA: Aunque en principio sorprende por la cantidad de minijuegos que incluye, pronto se vuelven repetitivos, lo que disminuye rápidamente el interés del jugador.

VALORACIÓN

GRÁFICOS (3/5)

SONIDO (2/5)

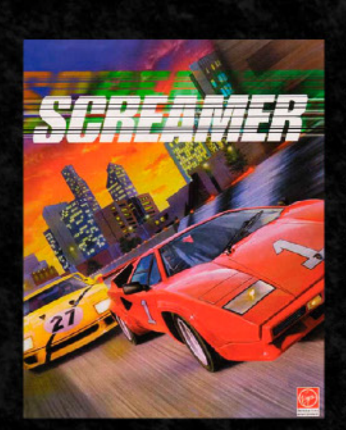
JUGABILIDAD (3/5)

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Seguro que conoces a David Whittaker por componer la banda sonora de juegos como Shadow Of The Beast, Xenon o Speedball, ¿pero sabías que antes hizo sus pinitos como programador? En efecto, la versión de Lazy Jones para Commodore 64 en la que se basa la de Spectrum fue obra suya.
- Parecidos razonables: te sugiero que escuches la melodía que suena durante la partida en la versión de Commodore 64 y después hagas lo mismo con la canción Kernkraft 400 de Zombie Nation. ¡Sorpresa!
- En España pudimos adquirir la versión pirata de Load 'N' Run, eso sí... ¡en lugar de Lazy Jones se llamó Jonás!



SCREAMER



Cuando iba a la universidad las clases empezaban a las 8:50 de la mañana, así que el madrugón estaba asegurado; pero si algo hemos aprendido en la vida es que cualquier sacrificio merece la pena cuando se trata de jugar, así que adopté la costumbre de levantarme media hora antes para echar una partidita a Screamer antes de ir a clase, pues el juego es tan frenético que hacía las veces de café matutino en lo que a espabilar respecta... ¡y estuve haciéndolo durante un cuatrimestre entero! Screamer es un arcade de conducción, eso quiere decir que este no es tu juego si te gusta tunear coches, ajustar parámetros y probar distintos neumáticos, pero si lo que te atraen son las carreras sin complicaciones, sentarte al volante y pisar el acelerador, ¡sigue leyendo!

Existen 2 modos de juego: carrera rápida en uno de los circuitos y campeonato, aunque se incluyen otros 3 modos especiales: "Time Attack", en el que tienes que recorrer un determinado tramo en cierto tiempo, "Cone Carnage", en el que obtendrás tiempo extra por cada cono derribado y "Slalom", que consiste en hacer pasar tu coche por las puertas que te han colocado en la carretera; además, es posible jugar en red con hasta 7 pilotos. Tal cantidad de modos de juego palía en parte el hecho de que sólo haya 6 circuitos, aunque todos muy variados y plagados de detalles al margen de lo que ocurre en la carrera: grúas en movimiento, helicópteros, cámaras que nos filman, aviones, trenes... Los decorados son además coloristas y llaman tanto la atención que tendrás más de un accidente por admirarlos más tiempo de lo aconsejable.

PLATAFORMA MS-Dos • **AÑO** 1995 • **DESARROLLO** Graffiti • **EDITOR** Virgin Interactive

Debido a esos detalles gráficos, Screamer necesitaba en su día un Pentium para correr con fluidez, pues las tarjetas 3DFX aún no estaban muy extendidas y la aceleración gráfica se realizaba por software. Lo único reprochable a este respecto es que constantemente verás cómo se dibujan los objetos que aparecen en la lejanía con un característico efecto "pop-up". ¿Pero a quién le importa eso estando realmente conseguida la sensación de velocidad? ¡Ah!... además hay hasta una carrera nocturna. El sonido está a la altura de lo esperado, tanto las melodías rockeras con ese clásico sonido MIDI como los efectos del juego, que llegan a detalles como atenuar el sonido del motor cuando entras en un túnel e incluyen una voz en off que te anima o te pregunta si la carrera supone demasiada presión para ti... ¡entre otras muchas frases!

Screamer fue una apuesta arriesgada exclusiva para PC, destinada a todos los que gastábamos monedas en las recreativas Sega Rally o Daytona USA: los juegos tan directos solían ir destinados a consolas, dejando el PC para videojuegos más pausados en los que la estrategia y las decisiones tenían más peso que una experiencia tan dinámica como la que propone la obra de Graffiti. La saga continuó con Screamer 2 (1996) y Screamer Rally (1997), y aunque el éxito no fue tan arrollador como el de la saga Need For Speed (surgida aproximadamente a la vez que Screamer), bien merce que le dediques un rato porque es uno de esos juegos que no te decepcionará cuando vuelvas a usarlo. - J.P



Todo nevado y yo sin cadenas en el coche...



¡Esos edificios se están derrumbando!

HOY EN DÍA: En el año 1995 Screamer ofrecía descargas de adrenalina en carreras sin complicaciones... ¡y en 2014 sigue cumpliendo a la perfección su objetivo!

VALORACIÓN

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Gana el campeonato en todas las dificultades para competir contra el coche bala. Si consigues vencerlo, ¡estará disponible en la pantalla de selección de coches!
- Graffiti cambió su nombre por Milestone y se especializó en videojuegos de carreras.
- La música de Screamer fue compuesta por Allister Brimble, cuya lista de bandas sonoras creadas específicamente para videojuegos es interminable: Project X, Alien Breed, Descent II, Driver, Rollercoaster Tycoon y Superfrog son sólo algunos ejemplos.
- Si dispones del CD original iméte lo en tu cadena de música y tendrás a tu disposición toda la BSO en formato CD-Audio!



875 PTS.
EL UNIVERSO MSX A TU ALCANCE
PHANTOMAS 2
NONAMED
ARMY MOVES
CAMELOT WARRIORS
FERNANDO MARTIN BASKET MASTER
FIRFURCIO SIMBEL
JUSTIN
PROXIMO LANZAMIENTO
GAME OVER
PROXIMO LANZAMIENTO
DINAMIC
Aquí tienes los mejores programas, porque nos hemos volcado en MSX, llegando al máximo en los gráficos, explotando las músicas al límite, ofreciendo juegos con varias cargas y adictividad total. El mejor Universo de MSX a tu alcance. AHORA, sólo por 875 pesetas.
DINAMIC SOFTWARE.
Plaza de España, 18.
Torre de Madrid, 29-1.
28008 Madrid.
Telex: 44124 DSOFT E.
Pedidos contra reembolso:
Lunes a Viernes, 10-2 y 4-8.
Tel.: (91) 248 78 87.
Tiendas y Distribuidores:
(91) 447 34 10.

¿QUE SE CUECE EN LA MANSION DINAMIC?



SPACE ACE



PIRADHA

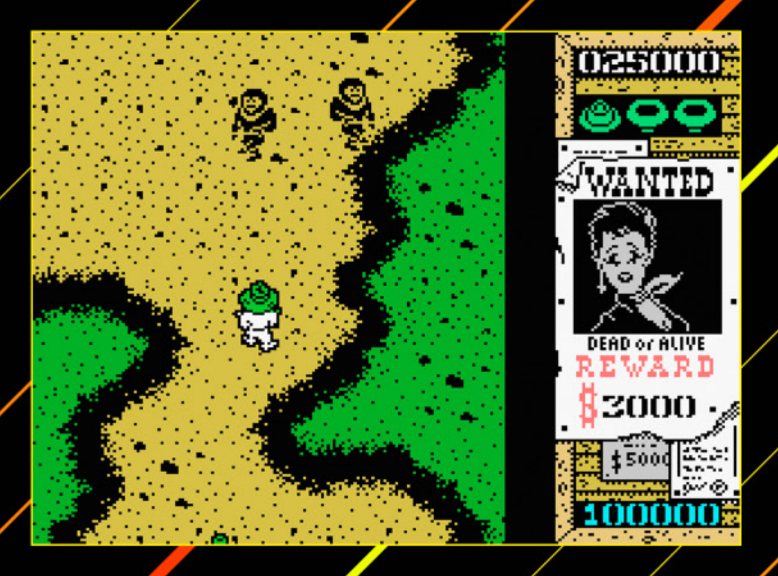


ESPECIAL REMEMBER: DESESPERACIÓN JUGONA

DESPERADO







Nunca podría haber imaginado que comprar el juego Desperado de Topo Soft marcaría el inicio de largas sesiones de frustración: las revistas lo ponían por las nubes, y aunque solían exagerar cuando hablaban de juegos patrios, tras unas partidas pude constatar que en esta ocasión los halagos eran más que merecidos.

Me encantaba su apartado gráfico (con esa espectacular presentación del sheriff mostrando su estrella), así como los detallados fondos (típicos del lejano oeste) y los carteles de "se busca" (que servían de prólogo en cada fase), pero lo que a mí me desesperaba era su gran dificultad.

Yo trataba de controlar a mi vaquero con la mayor dignidad posible, disparando en las tres posiciones permitidas a fin de abatir a la ingente cantidad de enemigos que intentaban cortarme el paso. «¡Vamos, que tú puedes!», trataba de animarme, ¡pero era en vano!... siempre llegaba el momento en el que me alcanzaba una bala perdida, era atacado por un forajido a traición y por la espalda o un indio me hacía "la raya en medio" con su tomahawk, ¡acabando así con mi última vida y obligándome a volver a empezar!

Confieso que traté de buscar algún "poke" para vidas infinitas, pero ¡bah!... mi destino era morder el polvo una y otra vez. Un día, bien entrada la noche, parecía que estuviese tocado por una varita mágica porque recuerdo llegar a la tercera fase con únicamente una vida y además... ¡pude pasármela!

Era la primera vez que conseguía llegar a la cuarta fase, ¡y sorprendentemente logré superarla al primer intento! Casi ojiplático me llegué a creer invencible aquella noche, por lo que cargué la quinta y última fase convencido de que iba a pasame el juego; cuanto más avanzaba más me sugestionaba: «¡hoy lo termino, seguro!». Nada más comenzar la fase, una manada de búfalos apareció en pantalla ¡y me pasó literalmente por encima! En silencio y frustrado apagué el ordenador. Nunca más volví a llegar a la cuarta fase. - R.S

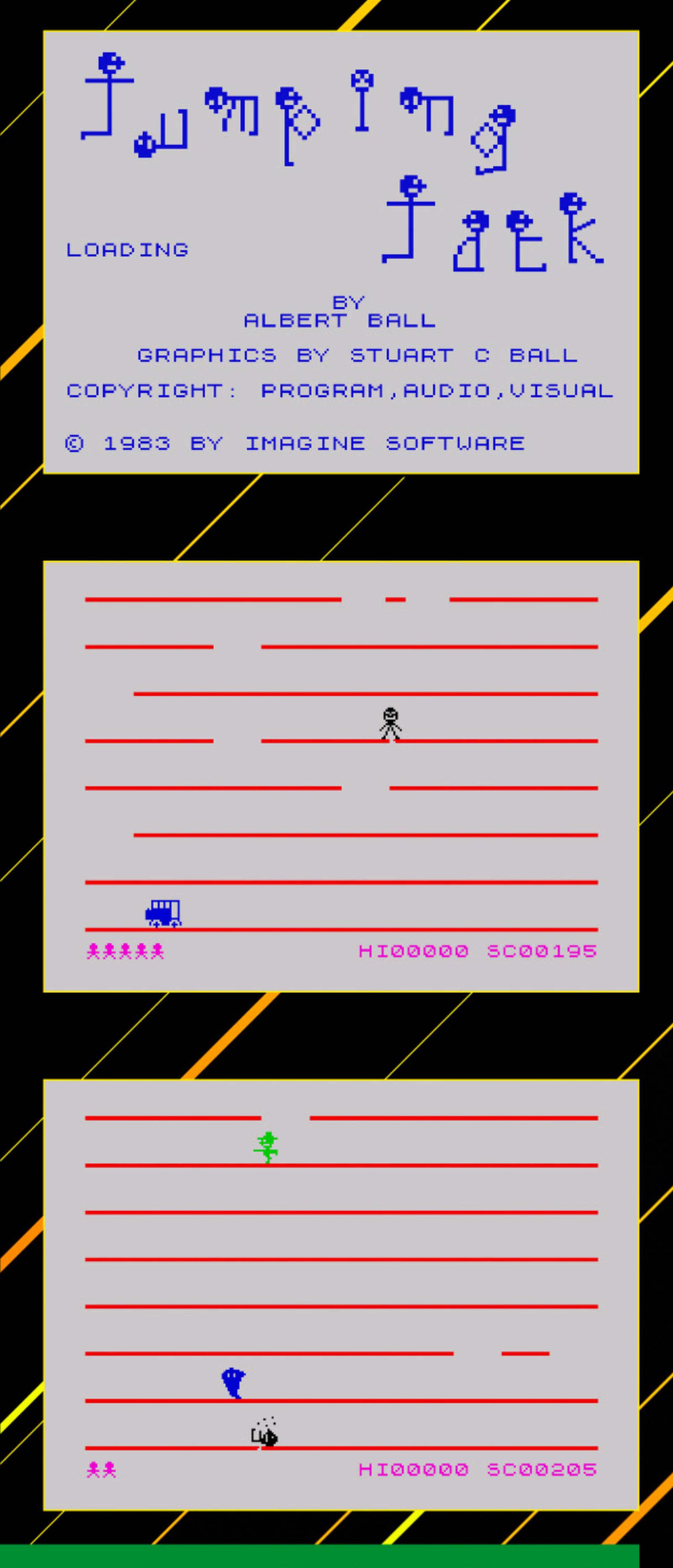
JUMPING JACK

Uno de los primeros juegos que recuerdo haber tenido es Jumping Jack, que a su vez, también fue de los primeros que hizo una gran compañía como fue Imagine Software. El objetivo es simple: Jack tiene que llegar a lo más alto de la pantalla saltando al piso superior aprovechando las aberturas que encuentre. La dificultad radica en que el suelo de todos los pisos se mueve horizontalmente, unos hacia la izquierda y otros a la derecha, así que hay que tener cuidado de calcular el momento correcto de salto para no golpearse la cabeza contra el techo, así como correr cuando un agujero en el suelo se dirige hacia ti.

En un primer momento me extrañó la curiosa presentación en la que Jack hace estiramientos, pero no tardé en averiguar el motivo: ¡las teclas que controlan a Jack fueron escogidas por un psicópata!: para manejar al protagonista se usan sólo tres teclas... ¡pero hay que contorsionar la mano! No en vano, estaban colocadas de tal manera que en no pocas ocasiones pulsabas intuitivamente el salto cuando lo que querías era moverte lateralmente.

A pesar de ello, resultaba un juego la mar de entretenido, de esos en los que aunque mueras te quedas con la sensación de que podías haber avanzado un poco más... ¡y al momento lo vuelves a empezar! La gracia era que al final de cada fase, Jack desvelaba un par de versos de un poema, pero seamos claros, a un niño de seis años eso le traía al fresco. Mi motivación era ir descubriendo los distintos enemigos que se añadían en cada nivel: serpientes, aviones, brujas...

Lo que me sacaba de mis casillas era que cuando caías al piso inferior, Jack se quedaba inconsciente unos segundos, momento en el que un enemigo te pisaba y quedabas de nuevo inconsciente, cayendo por otro agujero que te dejaba otra vez inconsciente para que un nuevo enemigo te pisase y cayeras por el siguiente agujero. ¡En 5 segundos podías perder todo lo que habías avanzado! Los juegos también enseñan lecciones y gracias a Jumping Jack aprendí que todo lo que sube, baja - J.P



PIRANHA



Piranha es un buen intento de remake para PC del clásico Asteroids: ¿quién no recuerda aquella estupenda nave triangular disparando a unas albóndigas que surcaban la galaxia? ¡Ah!, y por supuesto, todo endulzado por un curioso y logradísimo fondo negro en el cual no había un solo detalle gráfico. ¡Pero todo eso daba igual!... ¡anda que no se lo pasaba bien uno llevando su nave hasta el borde de la pantalla para que reapareciese por el lado contrario!

Aunque todos conocemos la mecánica del juego clásico, había un pequeño detalle que yo nunca llegué a entender: «¿por qué no se podía ir hacia atrás con la nave?». Era un crío cuando probé este juego pero recuerdo que pensé: «si mi padre puede meter marcha atrás en su coche, ¿cómo no va a poder hacer lo mismo una nave espacial?». Con un mosqueo tremendo acabé por hacerle la cruz al Asteroids y no quise volverlo a jugar hasta pasados varios años; al fin y al cabo... ¡alguien se daría cuenta de aquel problema en la jugabilidad y se le ocurriría la idea de hacer una nueva versión en la que la nave pudiese ir marcha atrás! Años más tarde, un amigo me enseñó una revista en la que venían varias imágenes del juego Piranha y como había pasado tanto tiempo, hice un intento de olvidar la maldición que le eché al Asteroids porque aquel título nuevo pintaba muy bien. Yo estaba convencido de que tras tantos años, aquel defecto del juego estaría más que subsanado, así que tras instalar Piranha en mi PC y configurar los controles para girar la nave, ir hacia adelante y por supuesto, hacia atrás, puse en marcha mi nuevo juego muy emocionado.



Todo pintaba genial, pero mi euforia sólo duró unos instantes: cuando pulsé el botón de ir marcha atrás ¡la nave se quedó inmóvil en medio de la pantalla! Estaba tan frustrado que mis puños fueron a parar encima del teclado ¡y de repente comenzó a sonar un pitido en el interior del PC que despertó a toda mi familia! Tras una segunda evaluación terminé cogiéndole el tranquillo al juego, aunque eso sí... ¡su dificultad era excesiva! - S.G

Q*BERT

Era fin de semana y estaba de camino a casa de mi abuela, pero a lo más que llegué fue a llamar al portero automático para comunicarle la noticia: «¡abuela!, ¡el vecino tiene un nuevo juego y vamos a probarlo!». Ese juego fue Q*bert para Atari 2600 y a juzgar por la imagen del cartucho, parecía ser divertido.

Abrimos el armario, sacamos la consola y los mandos, pusimos el cartucho y ¡ahí estaba el hermano guapo de Horacio dando saltos de una plataforma a otra para intentar escapar de una pelota, de una pera y hasta de una insistente serpiente saltarina! Mientras mi amigo jugaba se me ocurrió leerme las instrucciones porque aquello parecía no tener fin y no sabíamos qué más hacer; al final descubrimos que para pasar al siguiente nivel no bastaba con huir de los enemigos... ¡había que saltar de plataforma en plataforma hasta que todas quedasen de un mismo color! El juego era muy fácil de manejar y molaba un montón, así que como mi tío siempre me estaba pasando juegos de MS-Dos en discos de 5 y ¼, aproveché para hacerle una visita durante la tarde y preguntarle si existía alguna versión de Q*bert para el ordenador. ¡Afirmativo!, ¡me copió el juego y salí disparado a casa! Si la versión de Atari era genial, ¡la de PC tenía que ser la repanocha!

Encendí el equipo, me froté las manos, cargué el juego y ¡sorpresa!... comenzaron los problemas: en primer lugar me encontré ante un nivel en el que sólo se veía una masa de un único color (algo que pude medio-arreglar tocando las ruedas de ajuste del monitor), pero lo peor fue configurar los caóticos controles: arriba-izquierda, arriba-derecha, abajo-izquierda y abajo-derecha. ¡Qué lioso fue todo aquello! Tras probar una infinidad de combinaciones inútiles paré, salí del juego y al sacar el disco bruscamente de la disquetera cerrada, ¡la patilla de apertura saltó por los aires! Aquel día pillé tal cabreo que me desquité doblando una y otra vez el disco de Q*bert hasta partirlo en dos... y mientras tanto, mis padres leyéndome la cartilla por haberme cargado la patilla de la dichosa disquetera. - S.G

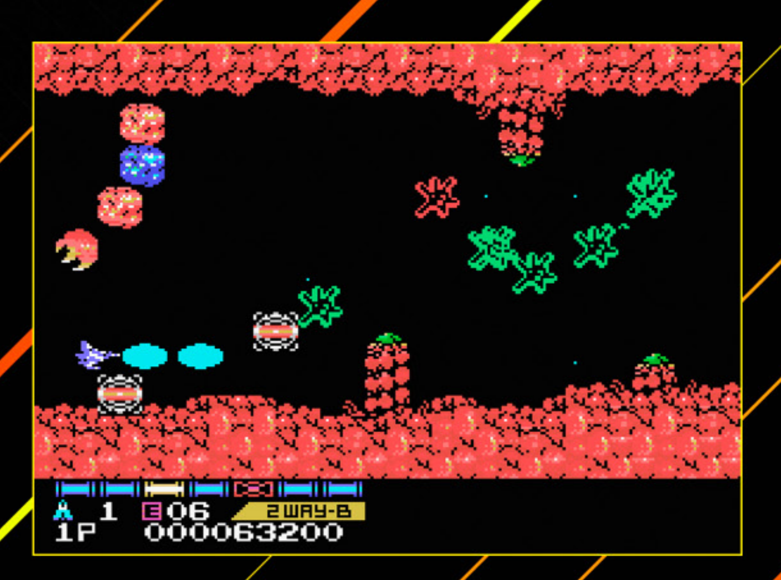


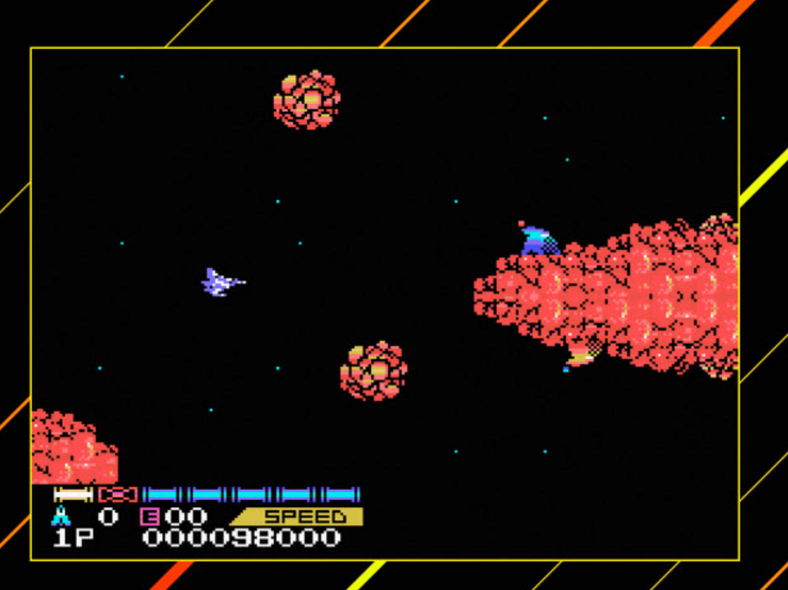




SALAMANDER







¡Me considero un piloto experimentado! Con un hábil manejo de los cursores conseguí guiar a mi nave hacía la victoria en las tres entregas de Nemesis que Konami realizó para MSX; en cualquier caso, toda la experiencia acumulada resultó inútil cuando me tocó enfrentarme al reto que suponía Salamander, también para MSX y también de Konami... no en vano, era una especie de spin-off del propio Nemesis.

Tratar de completar Salamander se convirtió en una auténtica obsesión: estoy seguro de que mi contador de intentos superó las cuatro cifras de largo, y aunque siempre terminaba desesperado, el juego me tenía muy enganchado. Salamander era difícil, sin duda, pero el factor que realmente pudo conmigo era el mismo que aquejaba a muchos shoot 'em ups: "¡muere una vez y estás perdido!". Si tu nave era derribada perdías todas las mejoras conseguidas, por lo que tendrías un inútil cacharro espacial lento y con el disparo básico: ¡los balines! (bueno... así los llamaba mi tío)

Lo intenté de cien formas y nunca hubo manera, incluso exploté la posibilidad de jugar a dobles (algo que no se podía hacer en la saga Nemesis), contando con la colaboración de mi tío, que estaba tan viciado como yo. Disfrutaba mucho de esas partidas y aunque no solíamos llegar lejos, siempre nos reíamos con sus ocurrencias: «¡tú coge el láser que yo cojo los canutos!» (él se refería al arma que lanza un círculo que se va agrandando según avanza por la pantalla... como al hacer aros de humo). En fin, que ni a solas ni acompañado había forma de completar el juego, ¡y eso que tiene continues infinitos! Sí, existía el cartucho Game Master (también de Konami) que daba algunas ventajas en sus juegos pero ¿para qué narices quería yo vidas infinitas si tenía continues infinitos y ni por esas me lo pasaba!?

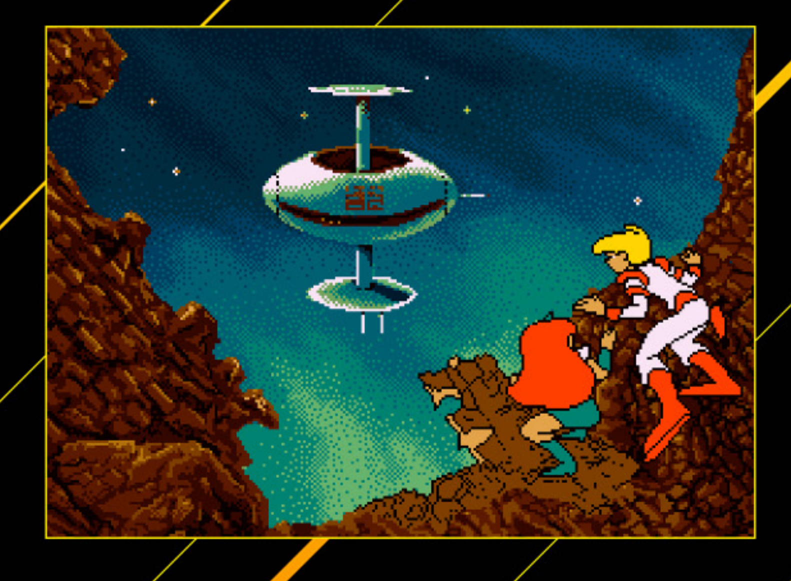
También encontré un listado en basic para hacer la nave invulnerable, pero eso implicaba insertar el cartucho del juego con el ordenador encendido... ¡y todo el que tiene un MSX sabe que eso no se hace! - R.S

SPACE ACE

«¡Tienes que jugar a esto, es como una película de dibujos animados!». Así de bien hablaba Javi (un compañero de instituto) del Space Ace, y a juzgar por los gráficos del juego... ¡no le faltaba razón! Acepté gustoso el préstamo que me ofreció mientras contaba las horas que faltaban para terminar las clases y pasar la tarde luchando contra el malvado Borf... ¡el primo mayor de los pitufos!



Tras instalar el juego y alucinar con el sonido que aportaba la versión SoundBlaster, un cartel me animaba a pulsar fuego para empezar la partida, así que después de probar algunas de las teclas más habituales, di con la adecuada. Los gráficos eran tan increíbles que estaba convencido de estar viendo la presentación del juego, pero comenzó el desastre: en cuestión de 5 segundos una chica cayó por un precipicio mientras que un "Papá Pitufo" con mostacho disparaba a un chaval rubio y enclenque... ¡un momento!, ¿ahí pone dos vidas?, ¡pero si yo tenía tres! Sin previo aviso la misma escena apareció de nuevo ante mí con idéntico resultado; ¿sólo una vida?, a ver si esto no va a ser la presentación sino el juego en sí...



En un acto reflejo de desesperación (fruto del instinto de supervivencia) pulsé las teclas compulsivamente tratando de salvar a aquel pobre chico rubio, pero se mascaba la tragedia: "cero puntos, cero vidas, tu misión ha terminado"; por supuesto, ¡todo esto en menos de treinta segundos!

Pasé toda la tarde tratando de avanzar sin demasiado éxito y aunque años después saldé cuentas con Borf usando una guía, aquella tarde no logré llegar más allá de la segunda pantalla. Como homenaje a aquellos momentos frustrantes, este artículo sólo incluye capturas de esos terribles treinta segundos que, cual cruel día de la marmota, viví una y otra vez durante horas.



Al día siguiente le devolví el juego a Javi, quien con una sonrisa de complicidad me dijo: «¡te lo dije!, ¿a que tiene unos gráficos impresionantes?». «Sí, Javi, tiene unos gráficos impresionantes"», respondí elevando una ceja. - J.P



SECCIONES

- **BIZARRISMO PREHISTÓRICO: Pixels como puños**
- **BIZARRADAS DE 8 BITS: Cuando todo vale**
- **BIZARRADAS PATRIAS: ¡Nosotros también podemos hacerlo!**
- **DESCONSOLADAMENTE BIZARRO: ¿Realmente hacía falta?**
- **BIZARRADAS COMPATIBLES: Para toda la familia**
- **BIZARRISMO RECREATIVO: ¡Y encima te costará una moneda!**
- **BIZARRADAS DE PROPORCIONES BÍBLICAS: ¡Hágase el byte!**



REPORTAJE: JUEGOS BIZARROS

Hasta comienzos de los años ochenta, si tenías en casa algún aparato de ocio electrónico, lo habitual era que viniera un solo juego precargado y no se pudiese jugar a ningún otro (como ocurría con Pong). Con el paso del tiempo comenzaron a generalizarse en los hogares los sistemas que permitían la carga de diferentes juegos y de este modo, se abrió un nuevo mundo tanto para desarrolladores como para consumidores en el que todo estaba por hacer y cualquier idea que hoy sería tildada de experimento suicida tenía visos de ser llevada a la práctica.

Sin ninguna duda el comienzo de los ochenta apuntó las bases que sustentarían el gran mercado que vino después con los ordenadores domésticos de 8 bits, pero para ello, también hubo que dar algunos palos de ciego: uno de los sistemas más extendidos fue la Atari 2600, una consola que estuvo a la venta desde 1977 y cuya última unidad se fabricó en 1991, con un catálogo de unos 500 juegos oficiales que se vuelve casi infinito si contamos los títulos no oficiales; entre tal cantidad de juegos (casi todos sencillos e ingenuos pero no por ello poco divertidos) también hubo propuestas extremas entre las que destaca toda una línea de videojuegos "pornográficos" destinados a un público más adulto.

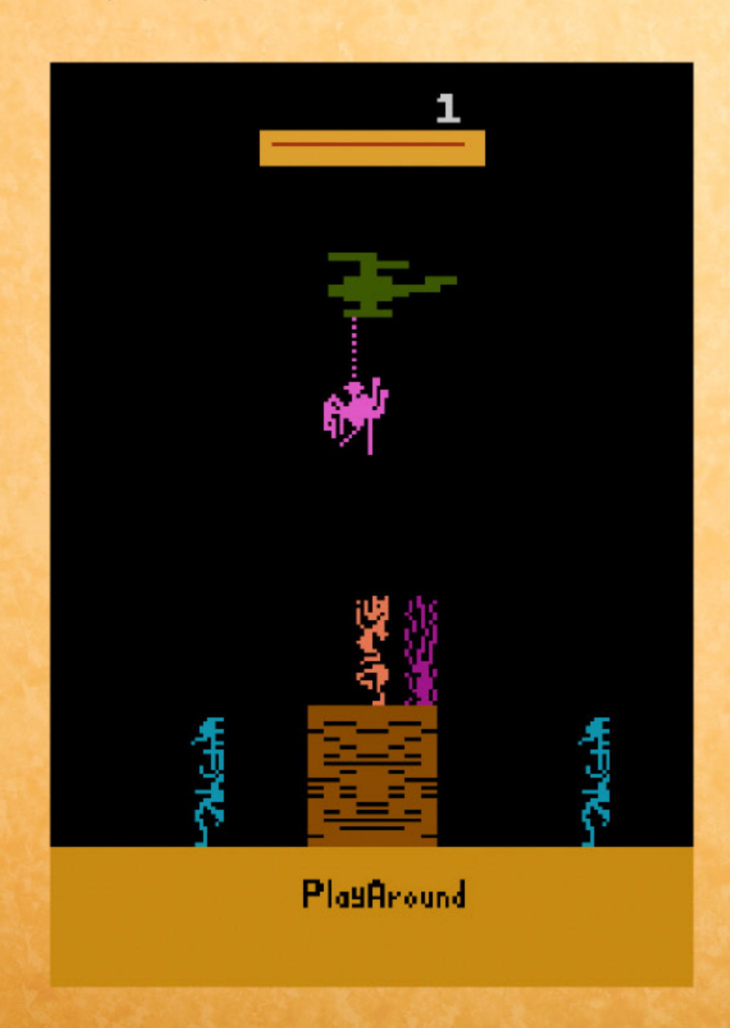
BURNING DESIRE

Después de un minuto frente al teclado intentando decidir cómo afrontar el reto de explicar en qué consiste este juego, creo que lo mejor es no dar rodeos y soltarlo claramente: manejas a un tío desnudo capaz de mantener una erección mientras está colgado de un helicóptero. Abajo, las llamas del infierno están a punto de abrasar a una chica (o eso creo, ya que el sprite bien podría representar a una especie aún por catalogar) mientras que un par de demonios con cierto parecido a Predator te disparan una especie de bolas.

¿Cómo salvar a la chica?: lo primero es dar buena cuenta de las llamas y para eso, nada mejor que lanzar escupitajos hasta que consigas reducirlas. Sólo entonces dispondrás de unos pocos segundos para que la chica agarre tu miembro viril con su boca y el helicóptero os ayude a escapar.



«Los gráficos son funestos, la música es taladrante, la mecánica repetitiva y encima uno siente vergüenza si lo juega en público. ¿Se puede pedir más?»



SNEAK 'N' PEEK

Es increíble que algunas ideas hayan llegado a convertirse en videojuego: el simple hecho de que alguien supusiera que el clásico juego infantil "el escondite" podía resultar divertido en una pantalla, me hace pensar que es cierto el mito que definía a los primeros programadores como unos chavales raritos aislados socialmente. Es posible jugar al escondite con este cartucho de Atari tanto solo como con otro jugador; cuando jugabas con un amigo, uno de los dos debía esconder su muñeco en una casa mientras el otro literalmente se tapaba los ojos: ¡ya había juegos en la 2600 que interactuaban con el mundo real!... Después, en un tiempo limitado, el segundo jugador trataba de descubrir en cuál de los cinco escondites que hay en las cuatro habitaciones se había ocultado su compañero. Finalmente se intercambiaban los roles y... ¡vuelta a empezar!

Y esto es todo lo que hay: si ya es triste jugarlo con un amigo, no hay demasiados motivos para usar el modo para un solo jugador... bueno, podría ser útil en caso de esguince de tobillo, tener padres sobreprotectores o para chavales marginados y sin amigos. Sneak 'N' Peek sería un juego ideal para Milhouse Van Houten, Carrie o Sheldon Cooper.



«Que un amigo te convenza para probar el dichoso juego a dobles, te tapes los ojos mientras se supone que él se está escondiendo y que al terminar de contar, tu amigo siga ahí mirándote fijamente y te diga "¿pero de verdad pensaste que esto iba en serio?" no tiene precio»



CUSTER'S REVENGE

Si tuviera que elegir una teoría de entre todas las que he leído que tratan de explicar por qué se hizo este juego, me quedaría con esta: los programadores hicieron una lista con ideas para un videojuego y las dividieron en dos columnas; en la primera escribieron el nombre de algunos personajes famosos y en la segunda las diversas acciones que éstos podrían llevar a cabo. Después, llamaron a un amigo, le vendaron los ojos y le pidieron que posase el dedo en cada una de las columnas de ideas, obteniendo "General Custer" y "violar indias". El resultado es un juego tan bizarro que si existiera la reencarnación, el General Custer renunciaría a ella sólo por no tener que responder sobre esto en alguna entrevista.

La mecánica es bien simple: en un extremo de la pantalla se encuentra el General George Armstrong Custer ataviado tan sólo con un sombrero, unas

botas y un pañuelo al cuello por si refresca. Al otro lado, atada a un poste hay una mujer india. El General, quien por cierto tenía el pelo largo y rizado (aunque los programadores desconociesen este detalle al crear su sprite), tratará de cruzar la pantalla para violar a la chica sin que le alcance ninguna flecha de las que le lanzan unos supuestos indios que nunca llegarás a ver.

El juego, que obviamente no fue licenciado por Atari, es demasiado simple incluso para la 2600, sobre todo teniendo en cuenta que se vendía a 49'95$; aún así, merece una mención porque actualmente no sería posible poner en práctica esta idea en un videojuego... incluso en 1982 resultaba algo extremo y por qué no decirlo, ¡deleznable!

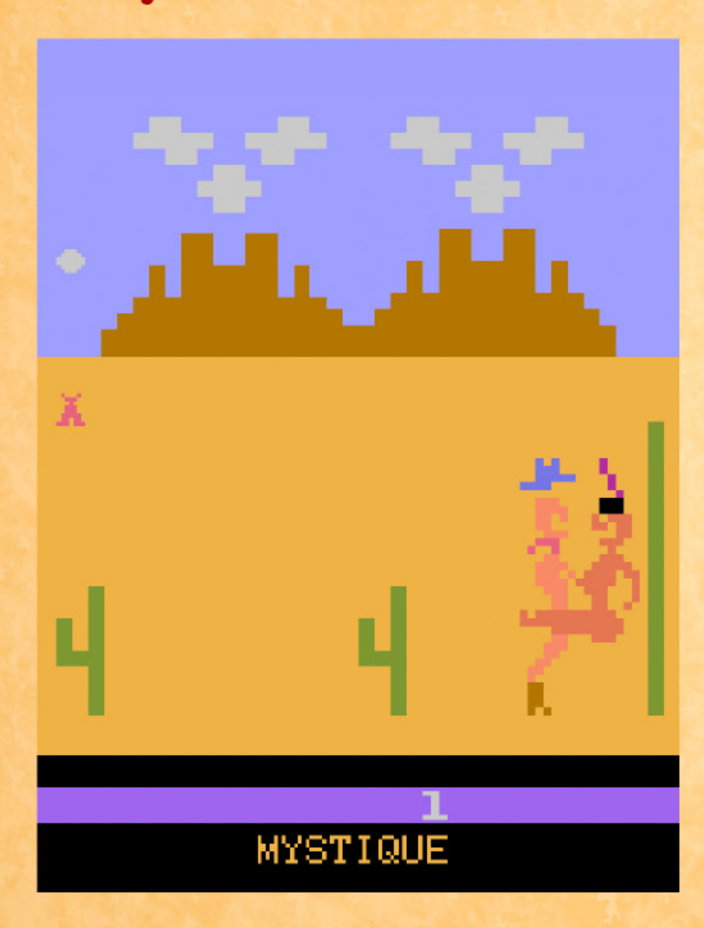
No sólo estamos hablando de practicar violaciones en un videojuego, sino de adjudicárselas a un personaje histórico que es considerado un héroe nacional en Estados Unidos. A pesar de todo, se vendieron 80.000 copias en la época, a lo que sin duda contribuyó la publicidad gratuita derivada de las numerosas quejas que hubo por parte de los indígenas.

Pero como el karma termina equilibrándolo todo, Mystique (la empresa que perpetró este juego) se arruinó y los derechos de sus programas fueron adquiridos por PlayAround. Pretendiendo descargar al juego de la imagen negativa que supone ir por ahí violando a señoritas, cambiaron su nombre por Westward Ho y añadieron una animación en la que la mujer india hacía un gesto con el brazo animando al General Custer a acercarse.

¡Ahora nadie podría decir que la chica no quería guerra! También sacaron una tercera revisión titulada General Retreat cuya característica principal consistía en el cambio de papeles: ¡esta vez era la chica india quien trataba de violar al pobre Custer que esperaba atado al palo mientras sus soldados le defendían a cañonazo limpio!



«En las instrucciones pone textualmente: "Si tus hijos te pillan y te preguntan, diles que Custer y la chica están bailando"»



JOURNEY ESCAPE

No te dejes engañar por el título... ¡no estás ante un juego de ciencia ficción o sobre fugas en una prisión!: Fue tal el éxito que en 1981 alcanzó el grupo Journey con su disco Escape, que al año siguiente llegaron a tener su propio juego para Atari 2600. En él, tu cometido es lograr que los 5 miembros de la banda lleguen a tiempo a su siguiente concierto a bordo de la nave espacial que ilustra la portada del disco Escape.

Las alocadas fans del grupo, los fotógrafos ansiosos de exclusivas, los promotores de conciertos y algunas vallas que han dejado desperdigadas por ahí, no sólo van a tratar de impedir la huída del grupo sino que además meterán la mano en sus bolsillos y se llevarán unos cuantos dólares... ¡y necesitas 50.000 para tener éxito! Menos mal que tu manager y tus técnicos están ahí para apoyarte proporcionándote invulnerabilidad y algo de pasta.

Los gráficos resultan graciosos, con detalles como que hayan retratado a las fans como corazones con piernas, al manager como un tío gordo y a los promotores como hombres malhumorados. Aunque para ser honesto, siempre vi alienígenas verdes hasta que leí en las instrucciones que esos eran los técnicos de sonido de la banda.

En 1983 los salones recreativos recibieron Journey Escape, un arcade en el que los sprites de los miembros del grupo tenían un aspecto bastante siniestro como consecuencia de combinar cuerpos dibujados con cabezas digitalizadas.

Journey no es la única banda con videojuego, hay muchas otras que pueden presumir de ello, como Iron Maiden, KISS, Mötley Crüe o Aerosmith. Journey Escape no es un juego que haya pasado a la historia, ¡pero desde luego es de lo mejorcito que hemos visto en esta sección!



<<¿Esos son Neal Schon y Steve Perry? ¡No hay duda... tienen dos brazos, dos piernas y una cabeza!>>



BIZARRADAS EN 8 BITS
Cuando Todo Vale

Si hay un momento en la historia de los videojuegos en el cual se empezaron a definir las características de los géneros que hoy conocemos sería la década de los años ochenta, especialmente durante la eclosión de los ordenadores caseros de 8 bits.

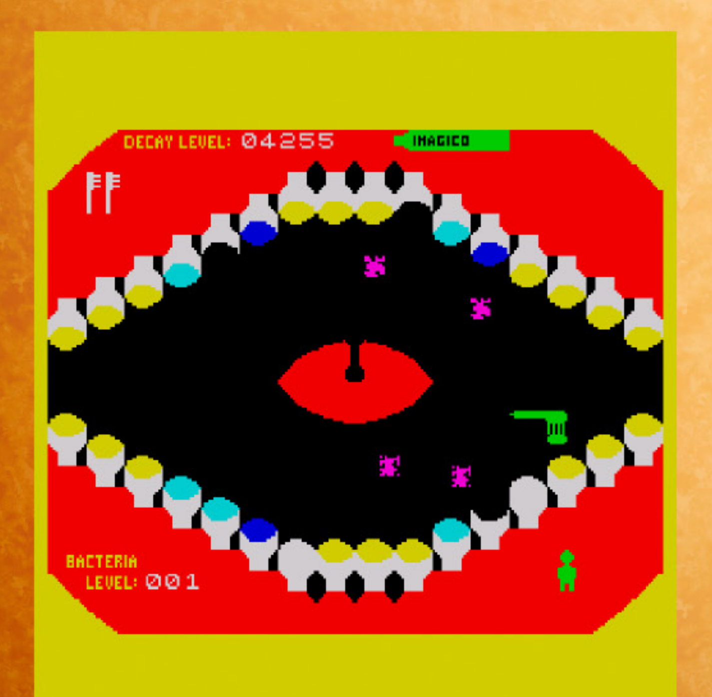
Fue una época irrepetible porque los programadores, muchos independientes, gozaban de una libertad que ahora sería imposible disfrutar en el seno de un gran equipo de desarrollo que se está jugando presupuestos millonarios. Eso sí, más de uno se dejó llevar por un exceso de imaginación... ¡Sigue leyendo y estarás de acuerdo conmigo!

MOLAR MAUL

Unos cuantos números atrás, Sergio escribió acerca de Spaced Out, un juego con el que se ha divertido mucho. Lo que yo no le había contado todavía a Sergio es que su autor, John Gibson, es el responsable de dos cosas en mi vida: que me lave los dientes inmediatamente cada vez que como y que pasase parte de mi infancia traumatizado pensando que si no lo hacía mis dientes se pondrían azules.

Lo primero que ves al finalizar la carga del juego es a montón de bacterias moradas que alguien ha sabido amaestrar para que se coloquen formando el nombre del juego. Empieza la partida y las mismas bacterias se pasean por una boca gigante, adoptando tú el papel del cepillo de dientes cuyo cometido es limpiar diente por diente y muela por muela.

A medida que las bacterias hacen su trabajo, los dientes adquieren un tono más oscuro, siendo el color azul el previo a perder la pieza. Nadie puede negar que la limpieza se hace a conciencia, pues tendrás que reponer la pasta del cepillo cada vez que limpies un diente. Recuerda: ¡9 de cada 10 jugones recomiendan usar Molar Maul antes del cepillado!





«Se preocuparon por respetar las 32 piezas dentales pero usaron el mismo gráfico para todas, resultando una boca en la que los 32 dientes son molares. ¿Te imaginas la sonrisa?»

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS

Reconozco haber tenido la tentación de anunciar este juego por las siglas mediante las que también se dio a conocer, AMC, pero consciente de poder ganarme la ira de algún lector que sin ir más allá del título creyese que me he atrevido a llamar bizarro al fantástico juego homónimo de Creepsoft, he preferido anunciarlo como se merece: señores, ¡ante ustedes Attack Of The Mutant Camels de Llamasoft!

Cuando uno piensa en todo lo que a nivel cultural ha influenciado Star Wars a lo largo de tres décadas, difícilmente llegaría a imaginar hasta dónde han llegado los largos tentáculos de la mitología Jedi.

Además de disfrutar con las películas de la saga Star Wars, Jeff Minter se lo pasaba en grande con el juego de Atari 2600 basado en El Imperio Contraataca en el que se podían ver los Transportes Acorazados Todo Terreno del Imperio (también conocidos como AT-AT)

Un día, mientras Jeff escuchaba su emisora de radio favorita, la KMEL, cuya mascota era un camello, pensó que los robots en cuestión le recordaban mucho a los camellos y decidió hacer su propio shoot 'em up de Star Wars... ¡utilizando a camellos en lugar de caminantes! ¿En qué estabas pensando Jeff?

¿Y cómo justificamos que los camellos sean tan grandes como un vehículo AT-AT? pues... ¡digamos que son mutantes! Aunque el juego ha sido portado a bastantes sistemas, la versión original es la lanzada para Commodore 64 y cualquier friki de Star Wars debería conocerla (y sino... ¡ya está tardando!)



«¿Por qué 106 puntos exactos por cada camello destruido? ¡Pues porque ese número correspondía con el dial de la emisora de radio KMEL!»



REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

Si tienes un juego bizarro, ¿qué puedes ofrecer en su secuela?... ¡pues más y mejor! Revenge Of The Mutant Camels supera en todo a su hermano pequeño: tiene mejores gráficos, usa mejor el color, la música es más pegadiza y como juego es mucho más divertido... ¡además está lleno de detalles hilarantes! El sistema de juego es el mismo que en la primera parte con la salvedad de que al ser la venganza de los camellos, ahora controlas a un camello mutante, así que mejor hablemos de puntazos como la tabla de records en la que el primer puesto lo ocupa un jugador llamado “En Realidad Me Gustan Los Camellos”, el segundo es de “Tampoco Tengo Nada En Contra De Las Ovejas” y el tercero es de un tal “Las Llamas Son Encantadoras”. Te aconsejo que también le dediques un rato a leer los créditos porque en la lista de agradecimientos leerás cosas como “Gracias a mi perro por no morder mis disquetes”.



«Leer en los agradecimientos: “Si has copiado este juego, que las pulgas de 1.000 camellos pueblen tus sobacos para siempre”»



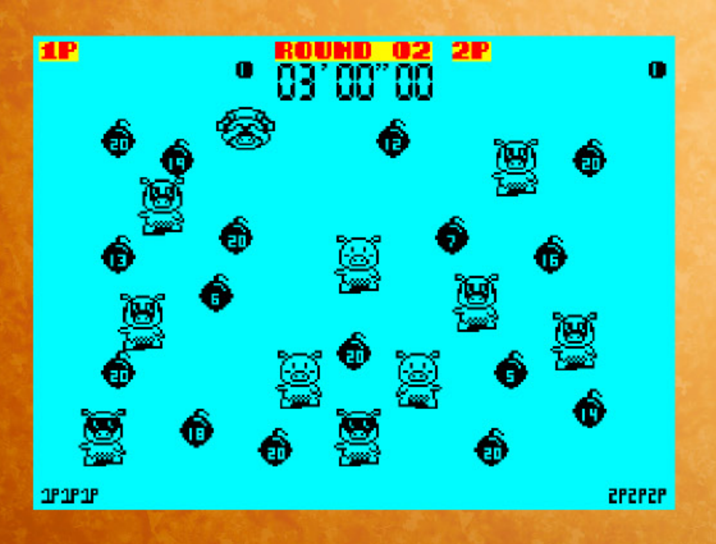
PSYCHO PIGS U.X.B

U.S Gold es generalmente conocida por haber arrojado al mundo juegos como las versiones Spectrum de Outrun -Europe- y Breakthru. El primero tiene un scroll tan brusco que casi se podría decir que el escenario avanza de kilómetro en kilómetro, mientras que Breakthru es famoso por poderse terminar con un solo dedo dejando apretado un botón. Pero hay que ser realistas: ¿tan difícil es editar decenas de juegos y no hacer ninguno medianamente entretenido?

Afortunadamente, Psycho Pigs U.X.B pertenece a un grupo de juegos salvables y nos propone algo tan curioso como ¡peleas de cerdos a bombazos! En una pantalla estática tendrás que recoger y lanzar bombas a los demás cerdos que corren como si les persiguiera un carnicero cuchillo en ristre; si consigues ser el superviviente pasarás a la siguiente fase en la que la dificultad aumentará. El verdadero potencial del juego se destapa con la posibilidad de jugar con un amigo en el mismo ordenador. Hacer esto en un Spectrum con teclas de goma es todo un reto tanto dentro como fuera del juego: ¡imagina los empujones a la hora de encajar las cuatro manos de los dos jugadores!; además, ¡las partidas son rápidas y no hay un segundo de descanso! El juego no es una obra maestra pero queda patente que no hacen falta grandes despliegues técnicos para poner en práctica una idea con la que echar unas risas con amigos. ¡Sólo puede quedar uno!



«Que baste con quedarse agachado para que las bombas no te dañen mientras esperas a que el resto de cerdos se maten entre sí. Cuando sólo quede uno, te lo cargas y a por el siguiente nivel... ¡cosas de U.S Gold!»



PARADISE CAFÉ

Este es el típico juego al que le dedicas un rato sólo porque te debes a tus lectores y si sacrificando mi tiempo consigo que no lo juguéis, ¡entonces habrá merecido la pena! Dí accidentalmente con Paradise Café mientras trataba de encontrar la ROM de Three Weeks In Paradise...

Las apariencias engañan, porque tras un título tan evocador se esconde un juego único en al menos dos aspectos: es el único que conozco en portugués y es el título más zafio que he encontrado para Spectrum. Ignoro si llegó a editarse comercialmente así que prefiero seguir confiando en que queda algo de sentido común en el mundo y se trata de un desarrollo casero. Desconozco el objetivo del juego, de manera que simplemente os voy a narrar mis experiencias con él (por llamarlo de alguna manera)

Primera partida: voy por la calle y de repente me atracan; acto seguido un policía me pide la documentación y como no tengo cartera termino en la cárcel dedicándome al onanismo para matar el tiempo.

Segunda partida: nada más empezar me atracan, empiezo a pensar que tengo pinta de turista, entro en un bar y como no puedo pagar la consumición, acabo en la cárcel dedicándome al onanismo para matar el tiempo.

Tercera partida: me vuelven a atracar poco antes de que una prostituta me ofrezca sus servicios. Como no puedo pagarla, avisa a un tal Reinaldo (que resulta ser un caballero alto, fornido y de color) que decide que debo pagar en carnes.

Al parecer, el juego ofrece otras posibilidades igualmente asquerosas como atracar ancianas e incluso violarlas (pero no tengo intención de comprobarlo). Con tres partidas creo que ya le he dedicado el tiempo suficiente como para deciros que os mantengáis alejados de este engendro.



«Reinaldo y su afición a entrar por la puerta trasera. ¡No diré más!»



HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

Hay juegos cuyo título supera cualquier explicación que pueda darse a continuación acerca de él, así que seré breve: te has colado en una fiesta de la alta sociedad y te propones convertirla en un desastre. Para ello, nada mejor que llenar marcadores tan explícitos como el pedómetro, hedorímetro, orinómetro y alcoholímetro mientras lanzas tartas a la cara de los invitados o esparces pasta de dientes en su pelo.

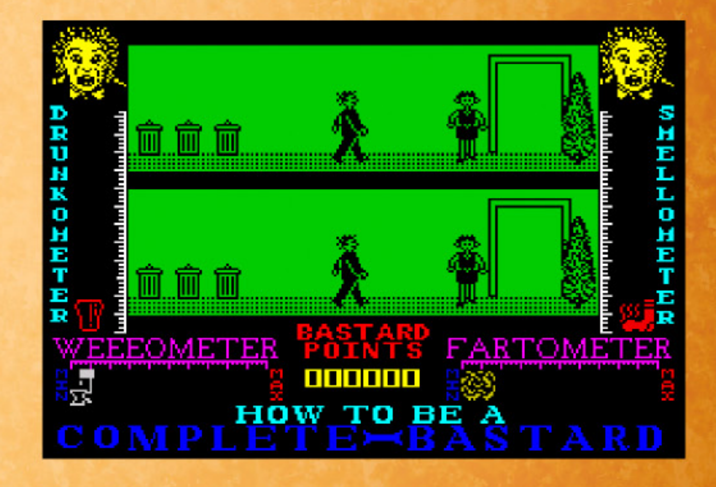
El juego se basa en el libro homónimo de Adrian Edmonson, actor que desarrollaba el papel del punky ultraviolento Vyvyan en la serie de humor británico The Young Ones (en España se emitió bajo el nombre de Los Jóvenes)

Lee el libro si quieres conseguir que todo el mundo esté incómodo contigo gracias a los consejos de Vyvyan, porque la serie deja en pañales en cuanto a irreverencia a South Park y Padre De Familia.

Aprenderás cosas como que los bebés sólo sirven para llenar los pañales de caca o que la mejor solución si lloran es poner a máximo volumen un disco de Iron Maiden. En 1986 debió vender de lo lindo porque además del juego de ordenador también tuvo uno de mesa.



«Recordar una conversación con tu madre que más o menos fue así: "Mamá, ¿me compras el jautubiacomplitbastar?". "Anda hijo, estudia"»



SPACE TAXI

¿Imaginas tener tu propio taxi en el siglo XXIII? Ese será el papel que desempeñarás en este divertido arcade en el que cada pantalla de las 24 a superar presenta varias plataformas numeradas entre las que tendrás que trasladar a tus clientes según el deseo de cada uno de ellos. Es un juego recomendadísimo: atractivo gráficamente gracias al adecuado uso del color y con una curva de dificultad tan bien medida, que empieza de manera asequible para cualquier jugador y termina siendo poco menos que desquiciante porque además de evitar obstáculos ¡hay que vigilar el nivel de combustible!

¡Además, cuenta con voces digitalizadas para que los clientes puedan llamar a tu taxi y te indiquen el destino que desean!

Terminarlo tiene su recompensa, pues accederás a un nivel secreto en el que además de ver varios auto homenajes, como la aparición de un soldado de Castle Wolfenstein (videojuego que la misma compañía, Muse, sacó en 1983 y sirvió de inspiración años después a ID Software), podrás ser conducido a un menú que permite trucar el juego al pulsar varias teclas de forma simultánea.

En 1992 se publicó UGH!, un videojuego que repite la misma fórmula pero esta vez ambientado en la prehistoria, así que en lugar de un taxi espacial, pilotarás una especie de autogiro de madera a pedales.



«Hacerte con el remake para Windows Phone que salió en 2012 y sentirte estafado porque sólo tiene los ocho primeros niveles»



BIZARRADAS PATRIAS

Nosotros También Podemos Hacerlo

Impregnar cualquier idea de una buena dosis de caspa y vergüenza ajena es algo que está al alcance de cualquiera, pero encima en España somos expertos en conseguir que además resulte atractivo... bueno, por lo menos los primeros cinco minutos. Veamos a continuación algunos ejemplos de bizarrismo patrio.

OLÉ TORO

1985 fue un gran año para Dinamic: Abu Simbel Profanation, West Bank, Rocky y ¡Olé Toro! La prensa inglesa, ávida por descuartizar a la incipiente industria española vio que este videojuego basado en la fiesta nacional era la mejor oportunidad para lanzarse a la yugular de Dinamic en concreto y del software español en general, llegando a cascarle un cero en la revista Computer & Video Games, donde a la nota le acompañaban frases como: «un deporte para enfermos se convierte en un juego para enfermos gracias a los programadores de Dinamic».

De paso y dando ejemplo de una actitud igual de salvaje que la que ellos atribuían a los españoles, recomendaban cortarle las orejas a los programadores y dijeron que quien viera el juego en una tienda lo arrojase a la papelera más cercana. Incluso se llegaron a publicar varias cartas de lectores en otras revistas inglesas quejándose porque consideraban que deberían haber sido más duros en sus análisis!

Polémicas aparte, lo que nos interesa ahora es si el juego es lo suficientemente estrambótico como para conseguir que levantemos la ceja izquierda al contemplarlo por primera vez. A este respecto, ¡tengo buenas noticias para todos!... tu Spectrum se viste de luces y nada más cargar el juego interpreta un pasodoble para ponerte en situación. No debería contar esto, pero conservo el recuerdo de mis abuelos levantándose a bailar una tarde de sábado en la que puse el juego. ¡Hay que reconocer que la melodía estaba bastante bien conseguida!

Ya en faena, tendrás que completar todas las suertes que componen una corrida, así que ármate de valor porque hay que utilizar la muleta, ponerse en la piel del picador, clavar las banderillas y por supuesto, entrar a matar.

Siempre me he preguntado qué pensaron en Dinamic para dar curso a un proyecto así, sobre todo si se tiene en cuenta que la mayor parte de quienes jugábamos con un Spectrum éramos niños con nula afición por el mundo del toreo. Sea como fuere, lo que hay que reconocer es que si alguna vez ha sido posible llevar a cabo un juego así, ¡era en los 80!



«Enfrentarse a toros cuyo nombre asustaba al más aguerrido maestro: ¡Currito, Chopero y Toribio!»



PC MUS

Si PC Fútbol era un éxito, ¿por qué no probar suerte con un simulador de mus? A decir verdad, la idea no salió mal y durante 1995 los quioscos y librerías vendían este simulador de Círculo ASM compartiendo protagonismo en sus estanterías con el de Dinamic Multimedia.

¡Cientos de universitarios descubrían que podían practicar en casa para vapulear a sus compañeros en tan noble deporte cuando se pasaban las clases en la cafetería de la facultad! Desde que arranca el juego sientes que estás ante una obra cumbre de lo bizarro, pues nuestros mejores abanderados a la hora de provocar el sonrojo ajeno se dan cita en El Amarraco Feroz para pasar la tarde echando la partida; hablamos de personajes de la talla de Jesús Gil, Carmen Sevilla o José María Ruiz Mateos... ¡cada uno tiene su frase personal y se incluyen voces digitalizadas!



«Sin duda, las frases de los personajes te harán sentir una extraña mezcla de gracia y vergüenza ajena. ¡Este juego sí que es un buen órdago!»



PC TUTE

Algo que también hacemos de maravilla en España es sacarle todo el jugo a cualquier idea que pueda resultar mínimamente rentable, así que un año después de PC Mus, la evolución lógica fue PC Tute. Sin embargo, los universitarios no estaban dispuestos a cambiar de deporte oficial y el juego no gozó de la misma acogida.

Además, el título no ofrecía ninguna novedad jugable más allá de nuevos personajes de la farándula con alguna que otra rima memorable como las que os cito textualmente:

• Jesús Puente: «Hola, soy el Sr. Puente y he venido a echar una partida con esta gente»

• Jesús Hermida: «Soy Hermida y sin prisa vengo a echar una partida»

El hecho de que las melodías duren siete segundos y se repitan en un loop eterno no ayuda a mantener el interés, ¿pero que queréis que os diga?... ¡a lo mejor los guiris que se devanan los sesos con la estrategia de League Of Legends o Starcraft 2 sucumbirían a la habilidad que demuestran con los naipes José María Carrascal y Lina Morgan!



«Ver a un marciano aterrizar en las tierras de un típico labriego español y decirle convencido: "yo querer echar partida de tute"»



PC DOMINÓ

En un movimiento comercial de gran inteligencia, Círculo ASM puso a disposición del público un juego que supuso el único intento patrio de acceder a un nicho de mercado tan alejado de los videojuegos como la tercera edad. Si los universitarios se entretenían con PC Mus, ¿por qué no colocar un ordenador en cada residencia de ancianos para hacer del PC Dominó el entretenimiento favorito de los abuelos de España? En PC Dominó se nota el trabajo, todo es mejor y más grande. Para empezar, tu jugador es Rambo, quien juega al grito de "soy Rambo total y busco a mi cucurrucu" o "esta no es mi guerra".

Las partidas resultan sorprendentemente dinámicas y a decir verdad, si te gusta el dominó, puede ser entretenido un buen rato. Por si no fuera suficiente, el juego incorpora el personaje de Rappel para llevar las estadísticas de todos los personajes por si te apetece consultarlas. Ya lo sabes: ¡no hay excusa para no jugar al ordenador con tus abuelos!



«De nuevo las frases de los personajes, con joyas como Narcís Serra: "Me llamo Narciso ¡y he venido a matá, a matá a tós!"»



¿QUIÉN ES CUALO?

Con varios juegos a sus espaldas entre los que destaca un simulador del juego de cartas de la escoba (efectivamente... ¡existe!), ¿Quién Es Cualo? fue la propuesta más interesante de BASS Software, un grupo de desarrollo amateur que toma las iniciales de sus dos integrantes para formar el nombre. Dos estudiantes de BUP estuvieron detrás de un proyecto tan ambicioso como fue el de trasladar al PC el conocido juego de mesa de la empresa MB. Así que ya sabéis... si alguien que esté leyendo este reportaje tiene la intención de hacer un videojuego sobre el ¿Quién Es Quién?, que sepa que en 1994 estos dos jóvenes programadores ya lo hicieron. ¿Alguien se anima con un remake?

En lugar de los personajes del juego original, incluyeron a sus profesores de instituto, lo cual supongo que a ellos les garantizaría las risas, pero a nosotros nos hace perdernos un poco dado que a la hora de hacer preguntas como "¿imparte matemáticas?" o "¿es bajito?", no tenemos ni idea de a quién eliminar; a lo mejor, incluir personajes famosos hubiera sido más acertado en este sentido. Existe la posibilidad de que el ordenador elimine por ti los personajes que no cumplen las características, pero si haces uso de esa opción... ¡no habría mucha diferencia entre que el jugador fuese una persona o un cactus!



«Cuando te percatas de que juegas al ¿Quién Es Cualo? en solitario porque aunque tu ¿Quién es Quién? está en el armario, no tienes valor para pedirle a tu amigo de la infancia, que ahora tiene 35 años, que juegue de nuevo contigo»

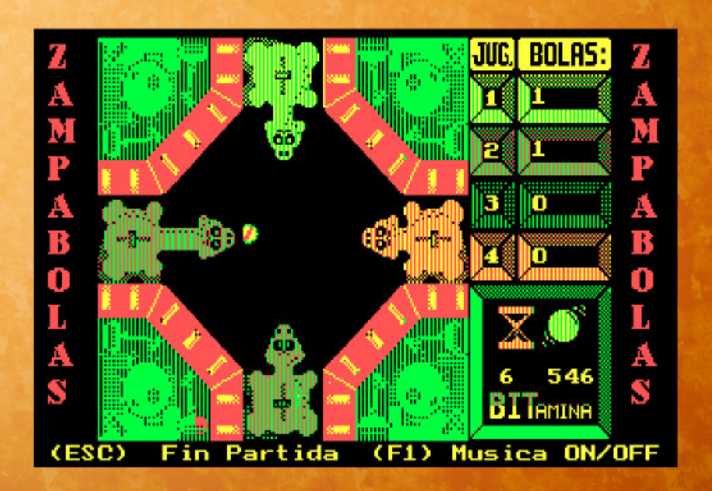
ZAMPABOLAS

Si hay un exponente patrio del videojuego que con sólo una partida te haga preguntarte «¿era esto necesario?» es la conversión del clásico Tragabolas, juego al que nunca vi demasiado sentido en su versión de mesa porque a fin de cuentas, su desarrollo se limitaba a pulsar un botón como si tu vida dependiera de ello. Visto así, esta versión para compatibles realizada en 1989 resulta fiel al original, pues la diversión consiste en pulsar compulsivamente el botón que hace que tu hipopótamo se lance a tragar bolas.

Los gráficos son CGA y de regalo tienes la melodía que hizo famosa a la película "El Golpe", desafinada, con el tempo cambiado y en una octava tan aguda que si el juego te diese a escoger entre música o latigazos, gustosamente te los darías tú mismo. ¡Ah!, y recuerda que como el juego no permite jugar contra el ordenador, necesitarás engañar a otras tres personas más para que jueguen contigo. ¡El título resulta ideal para deshacerse de las visitas pesadas!



«Descubrir que podía hacerse una versión más absurda que la de mesa y encontrarte jugándola»



CAPITÁN SEVILLA

Como adalid de esa costumbre tan nuestra de españolizarlo todo, el Capitán Sevilla es nuestro Superman patrio. Urdido en la Mansión Dinamic durante 1988, el argumento es tan maravilloso que deberían ponerle música: Mariano López es transportista de embutidos y sufre los efectos de una explosión nuclear durante su jornada laboral. A partir de entonces y por efecto de la radiación, se convertirá en el Capitán Sevilla cada vez que ingiera una de sus morcillas. Bajo esta apariencia tendrá diversos superpoderes: supersoplido, supersalto, superfuerza, etc.

Los enemigos están a la altura de un superhéroe como Mariano: ten especial cuidado con Sebastián, Manolito y Joselito (tres tiernos infantes muy traviesos) o engendros bizarros como el Robotroide Geosincopado, el Gorgojo Carrasquero y los Hamburguesoides Volátiles.

Detrás de toda la caspa que lo recubre, Capitán Sevilla se revela como un buen juego, divertido, original, con un estilo gráfico claramente deudor de los cómics de Ibáñez y por supuesto ¡muy difícil!, como corresponde a la época a la que pertenece. Por cierto, los chicos de Computer Emuzone pasaron más de cuatro años haciendo un remake que salió en 2009 y que puedes descargar gratuitamente desde su web: www.computeremuzone.com



<<Algunos superpoderes ponen la guinda al pastel. ¡Usa el superdisparo para atacar a morcillazo limpio!>>



ELECCIONES GENERALES

Gran parte de los juegos que teníamos a nuestra disposición hace 25 años eran arcades o juegos de plataformas con mecánicas muy dinámicas. Aún así, había espacio para otro tipo de propuestas como este simulador de elecciones generales. Visto hoy en día es como mínimo curioso competir contra partidos como AP y CDS por la poltrona de la Moncloa y aunque las partidas resultan un poco largas, reconozco que el juego es divertido y cuenta con muchas opciones.

Hay dos cargas: la fase de precampaña y la campaña electoral como tal. En la primera fase debes conseguir la mayor representación posible en el país contratando delegados regionales, construyendo sedes y comprando algún medio de comunicación; en la segunda fase deberás recorrer todo el país dando mítines en los que hay que tener en cuenta las inquietudes del electorado.

Semanalmente podrás conocer la evolución de la campaña gracias a los telediarios, aunque hay otros medios menos legales de obtener información como por ejemplo ¡el espionaje político! Si además te cuento que podrás financiar tu partido tirando de dinero negro seguro que piensas que es un juego muy realista, pero lo cierto es que a diferencia de lo que sucede en la política real, aquí casi siempre acabarás pagando un precio por lo que hagas.

Por cierto, si alguien se anima a hacer un remake y quiere ampliar las opciones disponibles, añadir la posibilidad de pagar tus trajes con dinero público o escapar de los agentes de movilidad si te dan el alto podrían ser un par de sugerencias a tener muy en cuenta. Señores... ¡hagan sus propuestas!



«Jugaron con nuestra ilusión... nos hicieron creer que los políticos se interesaban por los problemas de la gente. ¡Eso no se hace!»



DESCONSOLADAMENTE BIZARRO
¿Realmente Hacía Falta?

Se suele decir que los videojuegos para consola están cortados por el mismo patrón, mientras que en PC (sobre todo gracias a los desarrollos indies) hay más variedad y originalidad en los planteamientos.

Puede que esto sea así, pero como en todo, ¡siempre existen excepciones a la regla! En este caso y como veremos a continuación, casi siempre han resultado ser sonados fracasos.

WHERE'S WALDO?

Un juego que bien podría haberse llamado Simulador Profesional De Ceguera, pero en ese caso, el título no hubiera tenido el tirón comercial que le proporcionó nuestro querido Wally (ese tipo aficionado a los jerseys de rayas, a los gorritos con pompón y a quien todos hemos tratado de encontrar en las páginas de alguno de sus libros). Bethesda completó Where's Waldo en 1991... ¡sí amigos!, ¡la compañía que hay tras Elder Scrolls y Fallout también tiene un pasado bizarro!

La mecánica de juego es sencilla: se te presenta una imagen llena de pequeños sprites y tienes que encontrar a Wally, lo malo es que la resolución de la NES no da para más y al final todo se convierte en una amalgama de líneas y puntos entre los que resulta difícil distinguir a Wally de un pimiento del piquillo. En algunos niveles Wally aparece con colores diferentes y para rematar, hay un nivel que tiene lugar en una cueva oscura en la que como no ves la imagen, te dedicas simplemente a llevar el cursor de acá para allá con la esperanza de acertar de casualidad.



«Que te den diez minutos para completar un nivel cuando para dejarte ciego sólo se necesitan tres»



LSD DREAM EMULATOR

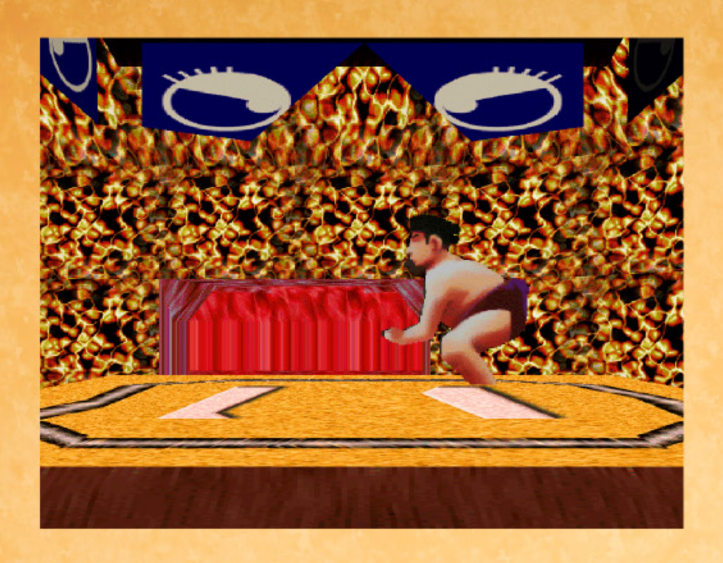
Hay todo un debate montado alrededor de este juego entre quienes dicen que es un simulador de alucinaciones por la toma de psicotrópicos y quienes opinan que sólo son representaciones oníricas. Según algunos, LSD son las siglas de Lovely Sweet Dream aunque otros opinan que significa Lucky Sweet Dream; lo único cierto es que la idea surgió a raíz del diario de sueños que una empleada de Asmik Entertainment fue escribiendo con lo que recordaba al despertar; eso sí... lo que tomase para cenar me temo que seguirá siendo toda una incógnita.

Como buen simulador de sueños, el juego no tiene sentido alguno: te limitarás a recorrer un escenario absurdo mientras te vas preguntando «¿pero qué demonios?», luego volverás a recorrer otro escenario igual de absurdo y te repetirás la misma pregunta; así hasta que una voz interior te diga «¿por qué no pones otro juego?». Cada cierto tiempo y sin conocer el motivo aparecerás en otro lugar... ¡incluso puede que conozcas al Shadowman!, un extraño personaje con sombrero que se aproxima a ti... ¡y nada más!

Desde luego, nadie le puede quitar el mérito de ser uno de los juegos más extraños que he cargado en mi PSX. A lo mejor hay alguna mecánica oculta, un sentido vital o una filosofía en este videojuego que se me escapa y lo convierte en algo maravilloso, pero por ahora, la mejor lectura que puedo hacer de LSD Dream Emulator es: ¡di no a las drogas!



«Imagínate cómo sería un remake de este juego para la 3DS»



PARAPPA THE RAPPER

Sólo por el título ya basta para incluirlo en este reportaje. ¡Léelo de nuevo!, ¿no es fantástico? Parappa es un perro con gorro de lana, aficionado al rap y admirador de las películas de acción hasta el punto de querer convertirse en un héroe igual que su actor favorito (e impresionar a Sunny Flower ya de paso)

Para llegar a convertirse en el super perro que anhela ser, contará con la inestimable ayuda del Maestro Cebollino y otros mentores; Parappa deberá aprender habilidades imprescindibles para la supervivencia como... ¡conducir o cocinar!

El juego salió en 1996 en Japón para PSX y no llegó a nuestras tierras hasta pasados dos años. El desarrollo se parece mucho al del típico juego musical en el que hay que pulsar el botón correcto en el momento adecuado siguiendo el ritmo de una canción, aumentando progresivamente la dificultad en cada nivel. Sin embargo, lo simpático de las animaciones y el hecho de que algunas canciones sean bastante pegadizas lo convierten en un título muy entretenido que merece la pena tener.

Eso sí, las letras de las canciones parecen sacadas de Barrio Sésamo, con frases que te harán reflexionar hasta que la cabeza expulse humo como "cuando diga bum bum bum, tú dices bam bam bam".

El caso es que con cada canción, nuestro aguerrido Parappa aprenderá las importantes lecciones que le serán de utilidad para conquistar a Sunny, y para aprenderlas tú también... ¡ya sabes lo que tienes que hacer! Existe un remake oficial del juego para PSP pero si aún quieres más, busca su secuela Parappa The Rapper 2 en PS2 y Umjammer Lammy en PSX, un juego idéntico (incluso reaparece el Maestro Cebollino) ¡pero más rockero!



«Terminar canturreando a tu bola: "Bam bam bam, bim bam bum... ¡bocadillo de atún!"»



TAKESHI'S CHALLENGE

Cuando Sergio me sugirió incluir PuLiRuLa en el reportaje le respondí que ese juego era normal en comparación con otro de Taito que tenía preparado. En la historia de Taito, 1986 es el año de Arkanoid y Bubble Bobble, así que descubrir que en las mismas fechas perpetraron Takeshi's Challenge te hace preguntarte si Taito era una de esas desarrolladoras en las que la mano izquierda desconoce lo que está haciendo la derecha.

Por si algún despistado no recuerda quién es Takeshi Kitano os refrescaré la memoria: en España es conocido por presentar el programa Humor Amarillo (Takeshi's Castle) y por ser el profesor de Battle Royale o dirigir y protagonizar Zatoichi. Su labor artística abarca muchos otros campos con ocupaciones que van desde escritor, pintor y humorista hasta cantante y poeta, pero lo que ahora nos interesa es que es una de las pocas estrellas que se involucraron activamente a la hora de diseñar el videojuego que llevaría su nombre.

Puede que debido a su desconocimiento del medio o a lo mejor por su particular sentido del humor, el objetivo de Takeshi siempre fue que el juego resultase bizarro, extraño, injusto, y sobre todo que se distanciase de las mecánicas habituales que se manejaban en el ocio electrónico.

A simple vista todo parece indicar que te enfrentas a una videoaventura de aquellas en las que debías llevar a cabo acciones y usar objetos, salpicada con elementos de plataformas; ¡craso error!, lo primero que llama la atención es que puedes dar puñetazos a todo el mundo: a tu jefe, a tu esposa, a los ancianos, a los transeúntes que hay en la calle, a los niños... ¡en este juego todo el mundo es susceptible de ser vapuleado en cualquier momento y lugar!

Las instrucciones del juego sólo te dicen que debes encontrar un tesoro escondido en una isla desierta, pero no te dan más pistas y no tienes la menor idea de cómo afrontar la partida o qué acciones realizar.

Te adelanto que muchas de las cosas imprescindibles para acabar el juego son precisamente las que jamás pensarías que pueden ayudarte a avanzar, como despedirte del trabajo o divorciarte de tu mujer; otras acciones son tan extrañas que no piensas en ellas: ¿en qué me va a ayudar para encontrar el tesoro el hecho de ponerme a disparar contra ovnis o cantar en un karaoke?

Cuando llega el momento de afrontar estas secciones se te suele presentar un minijuego perfectamente ajustado para que Takeshi's Challenge sea la experiencia más desquiciante que hayas tenido el valor de afrontar. Hay por ejemplo una parte de shooter con scroll horizontal en la que los controles te permiten disparar y moverte a izquierda, derecha y arriba... ¡pero no hacia abajo!

Por supuesto, está el hecho de que si llegas a hacerte con el mapa del tesoro sólo verás una hoja en blanco. No importa las vueltas que des, los personajes con los que hables o los objetos que tengas... jamás conseguirás ver el mapa porque la manera que implementaron los programadores del juego para conseguirlo consiste en ¡no tocar el mando durante una hora!, al cabo de la cual, el mapa aparecerá por arte de magia en la hoja.

Como comprenderás a estas alturas, llegar al final del juego sin una guía es algo que está sólo al alcance de superhéroes y clarividentes, así que al poco tiempo de que saliese el juego a la venta, no hubo más remedio que editar una guía del mismo; aún con ella, no había forma de completarlo, pues en la guía se habían omitido partes vitales para avanzar, así que ante la indignación de sus compradores, no quedó más remedio que sacar una revisión de la guía. Cuando por fin terminabas el juego, un mensaje te dejaba bien claro su filosofía: "¿por qué te tomas este juego tan en serio?".

A pesar de todo, las ventas llegaron a 80.000 unidades, que no está nada mal para un título que sólo se puso a la venta en Japón. Un consejo: si decides que mereces ser castigado y juegas a Takeshi's Challenge, recuerda al menos que existe un parche para traducir el título al inglés. La captura que hemos incluido en este reportaje fue tomada con el parche aplicado, aunque quién sabe... a un juego como este puede que le encuentres más sentido a todo viendo los textos en japonés.



«Es el único juego que conozco en el que puedes acabar la partida antes de empezarla. Si en la pantalla en la que introduces una clave para comenzar la aventura desde un punto más avanzado le propinas un puñetazo al personaje que está allí, el resultado será la pantalla de Game Over de manera instantánea»



BABY BOOMER

Un juego en el que los amantes de los niños se sentirán en su salsa. Concebido por Color Dreams sin la licencia oficial de Nintendo, Baby Boomer fue pensado para jugar con la Nintendo Zapper, una pistola que la gran N puso a la venta en 1984, aunque sería un año después cuando llegaría a occidente.

El periférico era una buena idea, pero no llegaron a veinte los juegos que hicieron uso de él; además, pronto se inventaron distintas formas de "engañar" a la pistola para que ésta otorgase un blanco aunque no hubieras acertado.

El funcionamiento del aparato era tal que así: en cuestión de sólo unas décimas de segundo tras pulsar el gatillo, toda la pantalla se coloreaba de negro excepto el lugar al que debíamos acertar, que lo hacía en blanco.

La pistola era capaz de detectar si estabas apuntando a un objeto blanco y en ese caso otorgaba un acierto; por ese motivo, parece que apuntar a una luz brillante no fluorescente, modificar el brillo y contraste de la televisión o colocar una lupa delante de la pistola servían para hacer trampa, bien porque el sistema reconocía el color blanco o bien porque con la lupa abarcabas más pantalla.

Fuera como fuese, hay que reconocer que el invento en su época resultó de lo más sorprendente, tanto por su funcionalidad en sí como por el diseño futurista de la pistola.

Baby Boomer también podía jugarse con el pad, permitiendo así que dos jugadores se esforzasen simultáneamente en eliminar los obstáculos peligrosos del camino de un bebé que avanzaba incesantemente en busca de su madre, haciendo gala de un comportamiento digno de un pariente lejano de los Lemmings.

No en vano, alguien muy malvado había desperdigado a lo largo de su ruta cartuchos de dinamita, abismos y todo tipo de bestias salvajes. Tu indefenso bebé tendrá que atravesar lugares como un cementerio, el paraíso ¡y el mismísimo infierno!

Hay otro factor importante en el juego: ¡si tu bebé se queda sin leche pierdes una vida! Debes estar atento al marcador de leche (sí, hay un marcador de leche) e ir recogiendo los biberones que veas antes de que se vacíe por completo.

Es un juego curioso y con el Zapper debió serlo aún más. Reconozcámoslo... ¡es realmente divertido!



«Ver al crío atravesando todo tipo de trampas en el nivel del paraíso ¡y preguntarte si realmente quieres terminar en ese lugar!»



DESERT BUS

Todo el mundo tiene alguna afición de esas que le hacen disfrutar aunque a los demás no les atraiga lo más mínimo; desde que en el amanecer de los tiempos jugué al Flight Simulator de Spectrum, una de mis aficiones son los simuladores y creedme si os digo que he jugado a auténticas bizarradas como Shelter, una especie de simulación del cuidado de las crías por parte de una tejona o Surgeon Simulator, aunque el parecido de éste último con el trabajo diario de un cirujano es puramente anecdótico.

Pues bien, Desert Bus es la horma de mi zapato, mi talón de Aquiles en el campo de los simuladores. Lo que ni siquiera Bagger Simulator (un simulador de excavadora hidráulica) ha conseguido hacer, lo logró Desert Bus: ¡aburrirme!

En realidad se trata de un minijuego que formaba parte de Penn & Teller's Smoke And Mirrors, un título (patrocinado por un dúo de humoristas estadounidenses) que estaba previsto que saliera en 1995 pero que nunca llegó a publicarse. La idea era hacer un videojuego compuesto por un buen número de pruebas que intentaban hacer perder la paciencia al jugador o que eran políticamente incorrectas.

En Desert Bus te pones a los mandos de un autobús que cubre las 360 millas que separan Tucson de Las Vegas atravesando el desierto; visto así, parece que promete como simulador de autobús y aún más si añadimos que de entre todos los que enviasen una fotografía demostrando que habían completado el recorrido se sortearía un viaje real a Las Vegas.

Pero ahora viene lo bueno: ¡la simulación es tan real que para completar el recorrido necesitarás ocho horas! La carretera es totalmente recta, no hay ninguna curva, ningún viraje... ¡nada! La conducción se reduce a avanzar por una carretera infinita admirando el monótono paisaje desértico.

¿Alguien habrá tenido la idea de dejar un objeto pesado sobre el botón del acelerador y volver al cabo de 8 horas para ver el final del juego?; hubiese sido un gran intento por emular al gran Homer Simpson cuando utilizó un pollo que se balanceaba sobre el teclado para poder teletrabajar sin mover un dedo. ¡Pues craso error amigo!... los programadores se han adelantado a tu trampa porque el autobús se va hacia la derecha, ¡así que hay que corregir su trayectoria constantemente! Y por supuesto... ¡no hay ningún botón con el que se pueda pausar el juego! Todo está milimétricamente pensado para aburrirte de tal forma que ni el demonio lo hubiese hecho mejor.

Durante el camino verás algunas paradas en las que podrás detenerte, pero da lo mismo porque nadie sube ni baja del autobús.

¿A quién esperabas recoger en el desierto? Tampoco hay tráfico alguno, no adelantarás a nadie, no te cruzarás con un alma y si tienes la paciencia suficiente como para llegar a Las Vegas ¡no verás luz alguna ni en los hoteles ni en los casinos! Sólo recibirás un solitario punto por tu hazaña y el encargo de hacer el camino de vuelta a Tucson; eso sí, esta vez al menos se hará de noche por el camino.

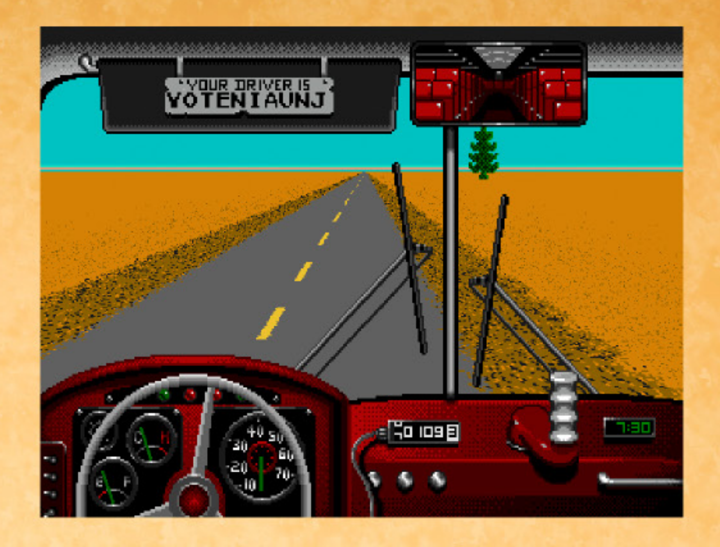
Los autores presumían de que es una perfecta simulación porque al fin y al cabo, la mayoría de trabajos en la vida son aburridos. ¡Da la impresión de que su objetivo fue hacer la experiencia de juego lo más tediosa posible!

Cuando terminas la partida, un gracioso cartelito amenaza con futuros simuladores realistas: cobrador de peaje, posador profesional para retratos y observador de aves. ¿Te los vas a perder?

Todos los meses de Noviembre desde 2007 se celebra una competición para ver quién es capaz de recorrer más distancia y en función de las millas recorridas por los jugadores, se dona una determinada cantidad a obras de caridad. El actual campeón tiene 90 puntos, así que a 1 punto por recorrido... ¡calcula cuántas carreras universitarias podría haberse sacado esta persona! Si te animas a echar una partida puedes jugar desde el navegador: www.desertbus-game.org



«Sentirte tan solo que desearías encontrarte con la niña de la curva para después hundirte en la desesperación al recordar que todo el recorrido es completamente recto»



SEAMAN

¡Riete tú de los tamagochi! Esto sí que es un simulador de mascota virtual como Dios manda, ¿o quizá debería decir simulador de conversación con peces? Dreamcast es conocida por ser pionera entre las consolas, por ejemplo, en la conexión a internet. Una de las apuestas más originales de Dreamcast fue Seaman, un juego que de haberse hecho hoy, sería algo así como un “Imagina Cuidar A Un Asqueroso Bicho Acuático”.

Junto al disco venía también un micrófono que se conectaba a la consola y servía para interactuar con el pececito. Desde que sale de su huevo, tu nuevo amigo pasará por varios estados que van desde una especie de hongo hasta algo parecido a una rana.

Pero no nos engañemos... uno espera ver aparecer un bonito pez de colores y la realidad pone ante ti un horrible cruce: cuerpo de pez y cabeza humana. Desde la primera vez que le ves la cara compruebas que es lo suficientemente feo como para que sepas que si no le quieres tú, nadie más lo querrá. Para colmo, la educación no es su fuerte... no se limitará a transmitirte sus necesidades (es más, muchas veces deberás ser tú quien adivine qué necesita) sino que pasará gran parte del tiempo insultándote... ¡en esos momentos se hubiera agradecido tener la posibilidad de tirar del tapón de la pecera!

¡Seaman vendió más de 300.000 copias sólo en Japón!, más tarde fue portado a Playstation 2 e incluso tuvo una secuela. ¿Y todo para qué?... ¡pues para nada! A pesar de sus intentos, fue un nuevo batacazo para Sega, la cual ya había anunciado una versión para PC cuya mascota trascendería al juego y podría interactuar con las aplicaciones de tu ordenador, como el correo electrónico o los servicios de mensajería instantánea.

Nunca llegamos a tener noticias de esta versión para ordenador, aunque hace un par de años resurgieron los rumores de una nueva versión tras el registro por parte de Nintendo de un dominio relacionado con el nombre del juego. Por cierto... ¡todo parecía indicar que sería un lanzamiento para la 3DS!



«Estar jugando mientras piensas que te suena la voz del narrador para caer en la cuenta de que es Leonard Nimoy y preguntarte qué hace el señor Spock en el cuerpo del pez»



Desde que a mediados de los 90 el PC alcanzase técnicamente a las consolas en lo que a videojuegos se refiere, éste no ha hecho más que avanzar, siendo hoy en día el sistema más potente que existe para un jugador. Pero no todo el monte es orégano y la historia de los ordenadores compatibles es muy larga, con miles y miles de títulos en ella. En todas las casas hay un PC... ¡y eso abre el mundo bizarro a todos los miembros de la familia!

QBASIC GORILLAS

A principios de los años 90 mis padres me compraron un ordenador 286 que funcionaba con la versión 5.0 de MS-DOS; en esa época los sistemas operativos cabían en unos pocos disquetes y recuerdo que una de las utilidades que traía era un editor de Basic llamado QBasic (que a su vez, incluía algunos programas de ejemplo)

Qbasic Gorillas fue el programa al que más tiempo dediqué en mi nuevo PC; la primera vez que lo puse en marcha pensé «¡Guau, el Rampage!», pero pronto caí en mi error al ver que se trataba de un juego mucho más estratégico y lento... pese a ello, ¡resultó ser muy divertido!

La idea era simple: dos gorilas se encaraman a lo más alto de los edificios para lanzarse plátanos explosivos teniendo en cuenta el ángulo de lanzamiento, la fuerza del viento, la velocidad e incluso la gravedad, así que técnicamente y poniéndote en situación... ¡podías estar jugando en la luna!

Jugar contra el ordenador era bastante aburrido, pero como permitía partidas para dos jugadores ¡el pique estaba asegurado! Si quieres probarlo no te costará demasiado encontrarlo para jugar online en alguna web. Si lo juegas, lánzale un plátano al sol ¡y mira lo que pasa!



«Que la profesora de informática lo instale en los ordenadores de clase, deje un medidor de ángulos en cada mesa y te diga que lo uses para lanzar el plátano... ¡mi reino por una pantalla plana!»



WEIRD DREAMS

Alguien me grabó este juego en un disquete sin instrucciones ni nada y enfrentarte a un título como Weird Dreams sin tener idea del argumento te deja perplejo. Veamos, lo primero que aparece es una vista subjetiva de un montón de médicos que te observan: ¿me van a operar?, ¿estoy muerto?... acto seguido estás dentro de una enorme máquina de hacer algodón de azúcar.

Si te las apañas para agarrarte al palo del algodón, que no deja de girar, llegas a una especie de parque de atracciones en el que te ves siendo perseguido por una avispa gigante.

Huyendo de ella llegarás al laberinto de espejos y si atraviesas alguno, darás con tus huesos en un bonito jardín en el que alguien cultiva rosas carnívoras.

Muchos años después supe que este título incluía una novela que clarificaba el trasfondo de la historia; además, el juego te debe preguntar por una palabra de dicha novela como método anticopia, aunque supongo que el que me grabaron a mi venía desprovisto de dicho sistema de protección.

Al parecer, tu novia está poseída por un demonio y te ha hecho tomar unas pastillas que inducen pesadillas... ¡si es que las posesiones no traen nada bueno! Para cortar de raíz los sueños que te atormentan acudes a un neurocirujano y en el juego debes afrontar las pesadillas que tienes durante el tiempo que estés anestesiado. Como dato curioso, el autor de la novela es Rupert Goodwins, un ex trabajador de Sinclair que puede presumir de haber programado la ROM del Spectrum.

También descubrí que las versiones de Atari ST y Amiga venían con música de David Whittaker, aunque la que suena en PC no desmerecía en absoluto... eso sí, siempre que tuvieras como mínimo una tarjeta AdLib.

El desarrollo del videojuego sirvió de catarsis a su autor, quien se declara fóbico a los dentistas. Por eso, la mayoría de los enemigos tienen dientes enormes o atacan mordiendo. También confiesa que obtuvo gran parte de la inspiración para los escenarios de Weird Dreams de las obras de Dalí y Terry Gilliam.



«Un día jugando a Weird Dreams empecé a ver unos puntitos verdes y rojos moviéndose por la pantalla a toda velocidad. Estaba convencido de que era un super efecto gráfico del mundo de los sueños pero lo que en realidad ocurrió es que se había estropeado el monitor»



BOUNCING BABIES

En mi opinión, es difícil encontrar buenos juegos de PC antes de los 90; los hay, pero es necesario bucear entre bastante morralla, y no lo digo porque muchos fueran estéticamente feos (tirando de los cuatro colores de la tarjeta CGA), sino porque la mayoría resultaban aburridos, repetitivos, injustos con el jugador debido a una mala optimización del control y además, a la larga acababas pasándotelo mejor con el mismo juego en su versión de 8 bits. Aún así, siempre hay excepciones, bien por su calidad o por su bizarrismo.

En Bouncing Babies hay un edificio en llamas y como bombero, debes salvar a los vecinos que se lanzan por la ventana. Como el presupuesto del departamento es bajo, tan sólo tienes una cama elástica con la que amortiguar la caída. ¡Es otro juego perfecto para quienes no les gusten los niños! A lo mejor te suena este planteamiento porque está literalmente fusilado de Fire, una Game & Watch de principios de los 80, aunque en el juego no he visto que se haga ninguna referencia explícita a ella.

Puedes amenizar tu trabajo de bombero manteando a los bebés que caen del edificio hasta lanzarlos dentro de la ambulancia o apartarte en el último momento y disfrutar de su felina habilidad para aterrizar de pie. Por cierto, ningún vecino debe tener televisión ni consolas en este edificio porque a juzgar por la alta natalidad, se ve que dedican su tiempo a otros menesteres.

Lo que uno se pregunta es quién está lanzando a los niños porque en la ventana no se ve a nadie más y da la impresión de que son ellos mismos quienes han desarrollado una habilidad sobrehumana que les permite rebotar sobre las superficies y saltar haciendo piruetas. Un último detalle: mira el marcador de vidas... ¿a que nunca habías visto a un bebé en postura de meditación zen?



<<Salir del juego y ver que el autor te da su dirección personal sugiriéndote que le envíes 5 dólares si te ha gustado el juego. ¿A qué estás esperando?>>



BIZARRISMO RECREATIVO
Y Encima Te Costará Una Moneda

Cuando piensas en máquinas recreativas se da por hecho que el objetivo es recaudar: se pretende hacer juegos que gusten a todo el público en general y no sólo a una minoría, por eso llama la atención dar con placas que parecen hechas únicamente para satisfacer a una pequeña proporción de degenerados o que obedecen al particular humor japonés; Máquinas que difícilmente serían exportables y mucho menos entendidas fuera del país nipón. ¡Japan is different!

LOVER BOY

Lover Boy es un clon de Pac-Man en el que el inocente comecocos es sustituido por un exhibicionista violador que va con todo colgando y los fantasmas ahora son policías y perros. El objetivo aquí no es comerse los puntitos sino agredir sexualmente a Linda, Rosemarie, Lisa y Maria, las inocentes chicas que campan por la pantalla ajenas a lo que un degenerado programador japonés tenía en mente para ellas. Lover Boy incorpora un minijuego tipo machacabotones para realizar el acto en sí... en él, debes procurar no terminar demasiado pronto para que dé tiempo a que se llene el marcador de disfrute... ¡pero el de la chica!, y es que para el autor del juego, ser un violador no está reñido con preocuparte de que tu víctima guarde un grato recuerdo de ese momento.



<<Preguntarte si alguna vez ha existido esta máquina recreativa en algún local público y ha recaudado dinero>>



ACROBATIC DOGFIGHT

¡Peleas de aviones pilotados por perros! En 1984 a esto se dedicaban los chicos japoneses de Technos, una empresa fundada por tres miembros de Data East a la que seguro que conoces por otros juegos que vendrían posteriormente como Double Dragon y Kunio-Kun, conocido en occidente bajo el nombre de Renegade y del que derivan juegazos como Target Renegade y River City Ramson.

Acrobatic Dogfight es muy sencillo: tu cometido es dirigir a un perro aviador hasta completar cada tramo. Hay muchos enemigos, entre los que destacaría unas vacas provistas de escopetas recortadas que vuelan en una especie de autogiro o los osos malabaristas que corren por el suelo. Para defenderte puedes tanto disparar como realizar maniobras evasivas, ¡incluso loopings! Si destruyen tu avión o te quedas sin combustible (que se gasta a mayor velocidad cuando aceleras), tienes la opción de saltar en paracaídas si te encuentras a suficiente altura, o atención... ¡saltar a un avión enemigo y abordarlo en pleno vuelo! La primera opción entraña más peligro, pues una vez en tierra serás muy vulnerable a todo tipo de ataques hasta que te hagas con otro avión.

El juego no está nada mal para el año en que salió... la mayor pega que le pondría es que si juegan dos personas deben ir alternándose. ¡Hubiera sido genial batirse en duelo aéreo contra otra persona o unir fuerzas con ella!



«Ver cómo tu perro saluda a cámara segundos antes de estrellarse. Para más detalles, consulta el chiste correspondiente en el suplemento "Yo Tenía Un Comic" incluido en el anuario en DVD»



I'M SORRY

Kakuei Tanaka, Primer Ministro de Japón entre los años 1972 y 1974 fue famoso por su afición de llenarse los bolsillos a base de multitud de sobornos... uno de los más sonados fue el recibido por el fabricante de cazas aéreos Lockheed, algo que también afectó a políticos de EE.UU y de la Alemania Federal. Finalmente fue arrestado y juzgado, aunque no llegó a cumplir condena antes de fallecer... actualmente, su hija y su yerno son miembros activos en el universo de la política japonesa.

A pesar de que todo apunta a que el señor Tanaka fue un político impresentable más, al menos le estamos agradecidos por inspirar un nuevo clon de Pac-Man que destila el típico humor japonés. Como buen político, tu objetivo será llevarte todas las barras de oro que encuentres mientras recorres cada una de tus cuatro mansiones. Para complicar tu altruista tarea se han aliado personajes como Madonna, que dispara besos letales o Giant Baba, un conocido luchador japonés. ¡Ah!, y también tendrás que escapar de Michael Jackson o Carl Lewis. En función de qué personaje te mate verás distintas animaciones a cuál más divertida.

Hay gran variedad de obstáculos en cada fase: barriles y piscinas que hay que saltar, fuego que debes esquivar o estatuas con un asombroso parecido a Felipe González que empezarán a perseguirte tan pronto como pases por delante. El nombre del programa tiene su origen en un curioso juego de palabras, pues en el país del sol naciente, el vocablo inglés "sorry" se pronuncia igual que "sori", que significa Primer Ministro en japonés. Ya sabes... ¡si no puedes con los políticos, por lo menos que te hagan reir!



«Perder una vida y ver al primer ministro en pañales mientras su captor, vestido de cuero, le azota con un látigo»

BIZARRISMO DE PROPORCIONES BÍBLICAS: ¡Hágase El Byte!

¿Te acuerdas de Color Dreams, la empresa que programó Baby Boomer? Como dije antes, se dedicaban a sacar cartuchos para NES sin tener el beneplácito de Nintendo, lo que les llevó a tener algún litigio con el gigante japonés (tal y como les sucedió a otras compañías como Tengen). Por otro lado, la calidad de sus juegos era exactamente la que podías esperar al leer títulos como Master Chu And The Drunkard Hu o P'radikus Conflict, de manera que cambiaron el nombre de la compañía por el de Bunch Games para lavar su imagen y poder empezar de nuevo.

Como la calidad de los juegos bajo el nombre de Bunch Games no mejoró y Nintendo les apretaba cada vez más por poner en las estanterías bazofia sin licenciar, a alguien se le ocurrió la jugada maestra: ¡cambiemos el nombre de nuestra empresa otra vez, hagamos juegos de temática cristiana y Nintendo no nos atacará para evitar la mala publicidad que les supondría ir contra la religión! Y así nació Wisdom Tree como desarrolladora no oficial de juegos cristianos para la NES.

Aunque su catálogo es lo bastante extenso como para erradicar el aburrimiento en casa de Ned Flanders en un fin de semana lluvioso, destacaré un par de juegos por motivos opuestos, pero no desesperes porque podrás jugar online a todos ellos desde: www.wisdomtreegames.com/arcade.html

BIBLE ADVENTURES

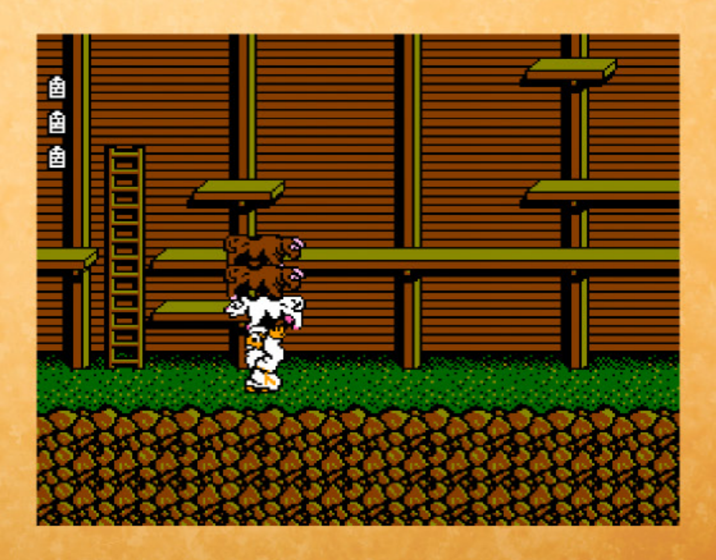
No puedo imaginar cuántos niños renegaron de la religión cuando esperaban el Metroid de turno en su cumpleaños y al abrir el paquete encontraron Bible Adventures. Tres aventuras componen este juego: el arca de Noé, el pequeño Moisés y David y Goliath. En la primera podrás pasar horas llevando animales al arca, porque no hay mucho más que hacer.

En la segunda coges a un crío en brazos y tratas de llevarlo a un lugar seguro, aunque si te apetece lanzarlo al río para que la corriente lo haga desaparecer da igual, porque el juego continúa como si nada hubiera sucedido... ¡pues no sería tan importante el dichoso chaval! Por último, David y Goliath consiste en llevar las ovejas al corral mientras esquivas bellotas letales que te lanzan una serie de ardillas.

Estarás pensando que suena aburrido y en efecto lo es, a lo mejor por eso los autores decidieron diseminar aquí y allá una serie de consejos y citas bíblicas escritas en tablillas sagradas. ¡Bravo!, cualquier persona que esté intelectualmente interesada en este juego probablemente tenga dificultad incluso para encender la consola.



«Apilar animales unos sobre otros para aprovechar el viaje y llevarlos en brazos es una habilidad de Noé de la que nadie nos informó en el Génesis»



BIBLE BUFFET

Hay juegos cuyo título es todo un reto para el intelecto humano; es como si el título te mirase fijamente y dijese: ¡Oye, a que no adivinas de qué puede tratar esto!... ¿en serio?... ¿Bible Buffet?

En su empeño por librarse del agobio al que Nintendo sometía a las compañías que sacaban cartuchos sin su licencia, Wisdom Tree no sólo puso en circulación videojuegos para NES cuya temática religiosa constituía un escudo contra el que Nintendo no quería estrellarse, sino que en 1993 editaron un juego cuyo desarrollo nada tenía que ver con la religión, ¡pero poner la palabra Bible en el título era todo un seguro de vida!

Así, Bible Buffet, un juego que en eBay alcanza los 350$, no es ni más ni menos que una especie de Mario Party en el que de 1 a 4 jugadores avanzan por un tablero: cada una de sus casillas se corresponde con un pequeño mundo en el que hay que encontrar la salida mientras escapas del acoso de diversos alimentos que a su vez están ansiosos por devorarte a ti.

Resulta gracioso que el juego más alejado de la religión que creó la compañía Wisdom Tree sea el más divertido. Si tienes algún amigo cercano te recomiendo que al menos juguéis una vez.

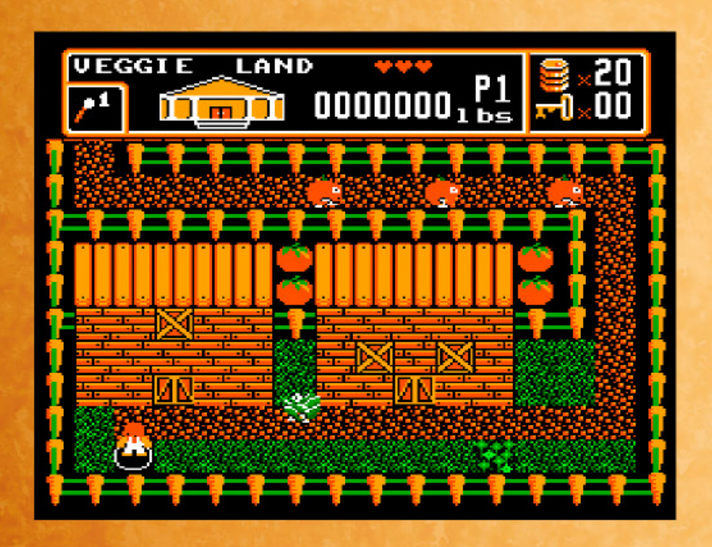
Hay un detalle un poco extraño en el juego que es lo que menos me ha gustado: cada cierto tiempo te muestran una pantalla con 3 respuestas de tipo verdadero / falso, pero no te hacen ninguna pregunta; eso es porque el videojuego original traía un manual en el que se encontraban todas las preguntas... en todo caso ¡da lo mismo si no dispones de él porque aunque falles no hay consecuencias!

Ya que en el repertorio de enemigos se incluyen patatas robóticas, lechugas con patas, chuletas estrábicas y donuts con ojos, propongo un modo

alternativo de juego consistente en que cada jugador tenga que comer en el mundo real aquello que le ha matado en el juego. ¡Risas aseguradas para el que pierda a manos de la vinagrera!



«Es triste que al jugar solo y girar la ruleta para ver cuántas casillas avanzas te toque "pierde turno", pero más triste es que te salga varias veces seguidas ¡porque no podrás evitar mirar con disimulo a tu alrededor temiendo descubrir que alguien te esté observando!»



BIBLE BASEBALL

Aunque a nosotros nos suene a chino, Bible Baseball es un juego de mesa tipo trivial relativamente popular en EE.UU, donde es habitual que los catequistas lo utilicen como elemento didáctico en sus clases. Contra todo pronóstico, su versión electrónica no estuvo a cargo de Wisdom Tree sino de Barbor Software, empresa que en 1994 pretendía que la catequesis dejase de impartirse guitarra en mano, en favor de nuestro amigo el pad. El resultado final es un más que soporífero partido de béisbol en el que tanto el éxito como el fracaso de las carreras depende de lo ducho que seas en cuanto a conocimientos bíblicos se refiere. Y bueno... francamente, no hay mucho más que contar sobre éste juego.

La gran noticia es que en la página web de Barbor Software no sólo encontrarás otras tediosas conversiones deportivo-bíblicas como Bible Grand Slam y Bible Touchdown, sino que tienes disponible Bible Baseball en descarga gratuita en "edición especial coleccionista", ya que incluye un potentísimo editor de preguntas para que, si te gusta el concepto del juego, puedas adaptarlo sin ningún problema a tu religión y tener así tu propio Torá Baseball, Corán Baseball o ¡Sinclair Baseball!... todo depende de en lo que cada uno crea.



«Estar convencido de que un juego así no podría interesar a nadie y entonces leer opiniones como esta: "es muy divertido y te enseña cosas acerca de La Biblia de una forma amena. Fantástico para toda la familia"»



THE YOU TESTAMENT

Si pensabas que sólo en NES había juegos bíblicos ¡te equivocabas! El PC cuenta con The You Testament, una curiosa propuesta que mezcla el cristianismo con un selector de nivel de gore en las opciones de juego y citas de Spiderman, Bruce Lee y Obi-Wan Kenobi, entre otros. ¡Vive en primera persona los principales acontecimientos del Antiguo Testamento reventando a golpes a quien te apetezca!

Como discípulo de Jesús, tu cometido es sencillamente seguirle de un lugar a otro mientras escuchas sus enseñanzas y vas partiendo bocas, porque en este juego todo el mundo es muy tendente a solucionar los problemas a base de sopapos.

Casi todos los momentos importantes del Antiguo Testamento están aquí, empezando por el bautismo de Jesús por parte de Juan en el río Jordán y terminando con la crucifixión y posterior resurrección. Eso sí, todo bastante reinterpretado (por decirlo suavemente) y dándote la oportunidad de empezar a pisar cabezas tan pronto como quieras.

La estética gráfica recuerda a los primeros juegos en 3D que salieron para PC a finales de los 90, con figuras muy afiladas y decorados con pocas texturas, pero algo me dice que esto fue debido más a la ausencia de medios que a la intención real del responsable del juego.

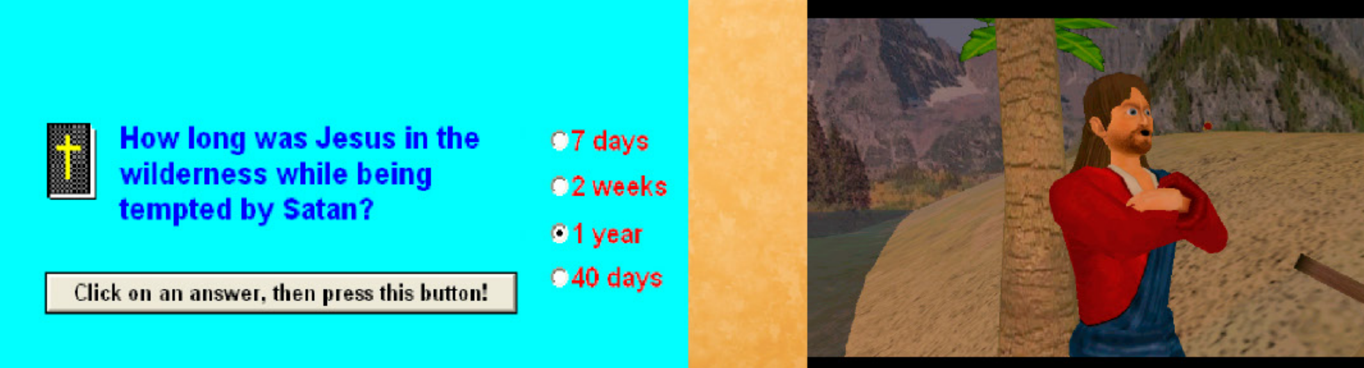
El motor gráfico es prestado de un juego de lucha y eso explica el nivel de violencia que hay, pues nada te impide dar palizas a ancianos, niños, ¡e incluso al mismísimo Jesús!

En mi primera partida encontré casualmente un ladrillo y mientras Jesús predicaba, yo se lo estampé en la cabeza al primer transeúnte con el que me crucé, hasta que al rato descubrí un cuchillo en el suelo y se lo clavé en la cara...

Estoy seguro de que si esto lo he podido hacer en mi primer intento, ¡debe haber muchas otras maneras de dañar al prójimo! Lo que saco en claro de todo esto es que es un juego en el que todo el mundo te pone la otra mejilla. - J.P



«Propinar una patada en los testículos a Jesús y que éste responda diciendo: "¿Qué problema tienes, Yoteniaunjuego?, ¡tócame de nuevo y te mataré!"»





"El no va más para dar rienda suelta a toda tu tensión reprimida"

- PC Power

"Este podría ser el juego que desplace a Quake y a Doom, y lo más importante, que cambie el nombre del género Doom al género Nukem"

- Game Master

"La flexibilidad de la engine Build significa que se podrá hacer casi todo en Duke Nukem 3D"

- Edge Magazine

"Hace que todos los juegos para PC que hemos visto hasta ahora parezcan bastante pobres, incluyendo a Doom"

- PC Gamer

RESUMEN DE CARACTERISTICAS

- Soporta SVGA.
- Soporta Modem y 8 jugadores en red (modos cooperativo y Comm-bat™).
- Nada bajo el agua para encontrar secretos ocultos e incluso podrás disparar desde fuera hacia adentro del agua o viceversa.
- Ríete y búrlate de tus enemigos con RemoteRidicule™ (RemoteRidicule™ permite a los jugadores enviar mensajes digitalizados de voz a otros jugadores en juego multijugador).
- ¡Libertad ilimitada de movimientos. Salta, agáchate, vuela, anda sobre la luna o viaja en el metro, en vehículos espaciales, transportes, entra en bares, cines y mucho más!
- Armas exóticas de todo tipo, tales como granadas y trampas-láser
- Increíble entorno interactivo en 3D: ¡Podrás destruir cualquier cosa, empezando por edificios, luces, monitores, cámaras de seguridad, ventanas, conductos de aire, espejos, puentes, paredes, techos y más!

El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo

PROXIMAMENTE

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D no volverá a ser el mismo

Versión Shareware (primera misión de la Versión Completa) en CD-ROM disponible próximamente en PRYCA, Centros Mail, Continente, Tiendas KM, Virgin Megastores, FNAC, Toys'r'us, New Canadian y las mejores tiendas de Informática.

Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

APOGEE

U.S. GOLD






¡Él nos enseñó a hablar
en castellano!...


ENTREVISTA:
RICARDO MARTÍNEZ

ENTREVISTA

En los años 90 estuviste trabajando como traductor de videojuegos y beta-tester en Electronic Arts pero sabemos que tu comienzo en el sector empezó con un trabajo como freelance. ¿Qué puedes contarnos de tu primer juego traducido?

Ricardo: Mi primer trabajo fue The Perfect General, un juego de Amiga distribuido por Ubi Soft en el año 1991. En España lo distribuyó Dro Soft y fueron ellos quienes me encargaron el trabajo.

Llevaba varios años programando todo tipo de cosas en plan aficionado para Amiga, incluso fui miembro de un conocido grupo de la scene llamado Darkness y tuve ocasión de participar en varios concursos de demos organizados en España.

Por aquel entonces, un amigo que trabajó en Dinamic se cambió a Dro Soft y se hizo cargo de la localización de los juegos. Surgió así la necesidad de traducir este juego y me ofreció hacerlo... ¡yo dije que sí, claro!

Poco tiempo después de realizar tu primer proyecto comienzas a formar parte de Dro Soft pero no precisamente como traductor de videojuegos... ¡sino como asistente telefónico de incidencias! ¿Te gustaría compartir con nosotros alguna anécdota?

Me acuerdo de la llamada de Gila ¡pero porque me pareció indignante que me llamara él y luego me pasara con su ayudante!, ya ves tú... ¡como si por eso fuese a hacerle más caso! Y no, no me contó ningún chiste ni me pidió que le devolviera la bala.

La traducción de tu primer título comercial fue uno de Batman del cual sólo disponías del juego original en inglés. ¿Cómo te las apañastes para traducirlo?

Este juego fue un caso poco habitual: tuve que desarrollar un par de programas para poder llevar a cabo la traducción... la primera herramienta examinaba el disco buscando secuencias de caracteres imprimibles (letras y números) a fin de generar un archivo con todos los textos e indicaciones de cuántos caracteres encontraba y su ubicación exacta.

Este archivo lo podía abrir con un editor de texto, hacer las traducciones y luego con la otra herramienta sustituía el texto en inglés por el mío en español. Pese a las limitaciones del método (ya que en general los textos en español son más largos) no quedó demasiado mal.

Tiempo después de pasar a formar parte del equipo de Dro Soft, esta empresa fue absorbida por Electronic Arts. ¿Qué supuso para ti aquel cambio?

Pese a que parece que las absorciones no suelen ser muy buenas, en mi caso supuso que aumentara el volumen de videojuegos a traducir y en muy poco tiempo pasamos de ser dos personas haciendo todo el trabajo a un equipo de seis o siete. ¡Incluso tuvimos que externalizar parte de las traducciones!

En tu empresa también realizaste traducciones para otras compañías grandes como LucasArts, Bullfrog y SSI (Strategic Simulations Inc.) ¿Puedes citarnos algunos de los videojuegos que tradujiste?

Lucas Arts: Grim Fandango, X-Wing -Alliance-, Star Wars -Rogue Squadron-, Star Wars -EP I- Racer...
Bullfrog: Dungeon Keeper 2, Theme Hospital, Theme Park...
SSI: Unlimited Adventures.
Origin: Wing Commander III en adelante, Ultima VII en adelante...
Electronic Arts: Sherlock Holmes -El Caso De La Rosa Tatuada-, varios Need For Speed...
FOX: Die Hard -Trilogy-, Alien Vs Predator...

¿Cuánto tiempo lleva realizar la traducción completa de un juego que además vaya a estar doblado al castellano?


The Perfect General



La localización lleva en sí un mes o dos: primero se ve el juego (para hacerte una idea de la ambientación), se traducen los textos, se revisan, se hace el doblaje, se integra todo, pruebas, corrección de los errores, más pruebas, más correcciones... así hasta que el juego está terminado. Eso sí... ¡luego viene el control de calidad!

Nos comentaste que en una ocasión tuviste que salir fuera de España y acudir personalmente a los estudios de Bullfrog para completar el proceso de traducción de uno de sus juegos. ¿Cuál era y qué tal fue la experiencia de trabajar por un tiempo fuera de tu país?

El juego fue Dungeon Keeper II. Bullfrog nunca daba el código fuente de los juegos... cuando ya estaban casi terminados nos pasaban los textos a los equipos de localización de cada país, aunque luego eran ellos los que montaban las traducciones en cada versión que se fuese a publicar.

La carta del lector

Recuerdo que el verano del 96 estábamos en Roquetas de vacaciones, allí había muchos bares en los sótanos de las casas, de tal manera que las ventanas estaban a ras del suelo. Yo, tonto ignorante, (normal... sólo tenía 5 años), pasé por delante de una de aquellas ventanas y vi una recreativa enorme, así que como si hubiera entrado en modo zombi, fui apoyándome ventana tras ventana para ver bien el juego que estaba puesto.

El problema fue que por ir sin mirar, di con una ventana que estaba abierta y me caí hacia dentro del establecimiento. Por lo visto, aterricé sobre una de las mesas tirándolo todo... en ese momento mi padre salió corriendo, se tiró por el hueco de la ventana para recogerme y como llevaba chanclas de plástico, al llegar al suelo ¡el estruendo fue monumental!

Los clientes salieron asustados del local pero lo más triste de todo fue que también había una pobre pareja cenando, agarrados de la mano ¡y el chico sujetaba una pequeña cajita roja en una mano!... ¡mi padre y yo creemos que en ese momento estaba pidiendo a su chica en matrimonio! La verdad es que tuvieron que flipar con aquella situación. Mi padre me recogió del suelo y me llevó rápidamente a la Cruz Roja; al final no tenía nada (por lo que se ve, la mesa en la que me caí tuvo que amortiguar el golpe) y sólo me salió un moratón en la pierna.

Al día siguiente pasamos de nuevo por el restaurante para disculparnos y también para cotillear un poco, ya que queríamos saber si aquel chico le pidió finalmente la mano a su chica (y si ésta le dijo que sí) o si por el contrario, se tomaron lo que ocurrió como una señal divina y decidieron no casarse. Lo único que sé es que al llegar, estaban poniendo barrotes en las ventanas para evitar que irrumpieran mas niños de forma indeseada en el establecimiento... ¡poseídos indirectamente por la llamada de aquella maldita recreativa!

Moisés Fco. Vergara Molina
Mentrida (Toledo)



Más tarde nos pasaban una versión beta para probar y hacer correcciones, así tres o cuatro veces hasta que estaba todo correcto. En el caso de Dungeon Keeper 2 fueron un poco justos de fechas y se decidió llevar a una persona de cada país a hacer las traducciones y las pruebas directamente en los estudios de Bullfrog.

Sólo estuve un fin de semana pero pasé un poco de hambre. Recuerdo que cuando venía gente de fuera a las oficinas de España siempre les llevábamos a cenar y les hacíamos compañía durante la estancia. Cuando fui yo, llegué tarde porque hubo un problema al recogerme en el aeropuerto, se me pasó la hora de la comida y por la tarde nos llevaron a un triste Burger King; además, el hotel donde nos alojaron era más bien una casa de campo que alquilaba habitaciones ¡y no había desayuno! En fin... un horror de organización.

Venga... ¡que ya sabemos que le tienes un cariño especial a Star Wars -Rogue Squadron-! ¿Qué recuerdos te trae este juego?

Yo soy fan de Star Wars, pero no sólo de las películas, ¡también de los libros y comics! Este videojuego fue el primero en el que pude trabajar de la saga y por ese motivo puse un especial cuidado en la traducción.

Por aquí nos gusta mucho uno de los juegos en los que participaste en el proceso de doblaje: ¡Grim Fandango! ¿Cómo se realiza el doblaje de un videojuego?, ¿en qué estudios grabasteis las voces y cómo se realizó la selección de los candidatos para poner la voz a los personajes?

¡A mí también me gusta mucho! Pues para empezar se le proporciona al director de doblaje el guión del juego para que haga una propuesta. Se graban pruebas de voz de varios actores y se seleccionan así a los mejores candidatos. Luego se organizan una o varias sesiones de doblaje en las que cada actor graba todas sus frases una detrás de otra.

En raras ocasiones se tiene acceso al producto en versión original, así que casi nunca es posible tener algo que proporcione un contexto para las tomas; por eso, a veces queda alguna frase rara... ¡como que el tono no termina de encajar con la escena!

Esto es algo que pocas veces se podía corregir una vez terminada la localización del juego.

Trabajábamos en un estudio de doblaje montado por un antiguo miembro de un grupo musical de los 70 que tenía todo lo necesario para grabar voces digitales desde un PC. Ahora prácticamente cualquier ordenador puede funcionar como una capturadora multipista ¡pero entonces era tecnología punta!

Luego se hacía la postproducción, separar las tomas, ajustar los niveles, etc. Finalmente se integraba todo en el juego, pero eso lo hacíamos ya nosotros o el estudio que lo estuviese desarrollando.

En muchas ocasiones hemos visto juegos mal traducidos porque incluyen expresiones que pertenecen al argot de otro país y que nosotros no llegamos a entender. ¿Has tenido que reinventar en alguna ocasión expresiones inglesas para localizarlas a un castellano comprensible?

Siempre he dicho que para traducir un juego (o cualquier otra cosa) no basta con conocer el idioma original... ¡también hay que saber escribir! Muchas veces hay que adaptar las expresiones y es difícil poner un límite hasta dónde se adapta y hasta dónde se respeta el original. Siempre que era posible intentábamos que el traductor conociera el tema sobre el que trataba el juego... por ejemplo, para los simuladores buscamos a un traductor que era piloto militar y conocía la terminología y para el juego Mundodisco (otra serie de la que soy fan) contratamos a la misma persona que había hecho las traducciones de los libros.

Además de como traductor, también has trabajado creando aplicaciones y rutinas. ¿Podrías comentarnos qué tipo de programas realizabas y qué función tenía cada uno?

Como ya comenté antes, para el Batman (del que no teníamos más que el disco del juego en inglés), hice unas aplicaciones que extraían los textos originales para poder modificarlos con un editor y luego se sustituían por los textos que había traducido.

Otro problema que teníamos era que, en los doblajes, se grababan en un solo WAV todas las frases de cada personaje y luego teníamos que ir separando manualmente cada frase en un archivo suelto. Como esto era muy engorroso, programé una aplicación que cortaba los ficheros WAV de forma automática buscando los silencios ente frase y frase.

Pero no sólo traducías y programabas... por si fuera poco, ¡también hiciste el control de calidad de muchos juegos! ¿En qué consistía tu trabajo como beta-tester? ¿Recuerdas alguna anécdota con algún juego que se te atragantase un poco?

Una regla de oro del desarrollo de software es que el desarrollador no puede hacer las pruebas porque inconscientemente pasas por alto muchas cosas. Por eso, nos íbamos turnando la localización y el control de calidad.

El trabajo consistía en jugar y jugar. En general era muy divertido pero a veces te tocaba un juego que no te gustaba y era un rollo, pero bueno... ¡nos los repartíamos para intentar que esto no pasara! (siempre se pone más interés en un juego que te gusta)

Incluso a veces descubrías que un videojuego al que nunca se te hubiera ocurrido jugar era muy divertido. Recuerdo que me tocó localizar un simulador de submarinos ¡y al final me gustó un montón!

¿Cómo fueron tus últimos días trabajando para EA y cómo llegaste a formar parte de Pyro Studios?

Conocíamos a varios miembros de Pyro de la época en la que mi amigo era Director del departamento; además, en alguna ocasión les habíamos encargado algún trabajo de localización. El caso es que se comentó que buscaban gente y me subí al carro. ¡Siempre he querido hacer juegos y no podía perder la ocasión!

En Pyro Studios trabajaste en una primera versión de Praetorians que no llegó a salir y en Commandos 2. ¿Cuál era tu función en la compañía?

Cuando empecé a trabajar en Pyro, el equipo ya llevaba dos años trabajando en el juego. Había mucho trabajo realizado en el apartado gráfico y yo empecé a trabajar junto a otro compañero en el editor de niveles. Digamos que, para los que lo conozcan, era el comienzo de algo que sería equivalente a un Unity3D.

Has realizado traducciones para títulos de varias plataformas. ¿En qué sistema te fue más fácil realizar esta tarea?, ¿por qué?

Bueno, salvo mis primeros trabajos para Amiga, el resto se hizo en PCs. Aunque muchos juegos tenían también la versión de consola, generalmente eran juegos multiplataforma y en España sólo hacíamos las traducciones y los doblajes; el trabajo de integrarlo todo lo hacía el estudio donde se desarrollaba el juego. Cuando teníamos la ocasión de meterle mano al código siempre era la versión para PC.

Si alguien quisiera iniciarse en la traducción de juegos, ¿por dónde tendría que empezar?, ¿qué programas soléis utilizar para esto?

Si sólo vas a traducir... ¡probablemente basta con un editor de textos! pero si también quieres localizarlos, necesitarás además el entorno de desarrollo con el que están hechos y herramientas para poder retocar los gráficos y el audio. Yo trabajaba con Visual Studio, Adobe Photoshop para los gráficos y un editor multipista para el audio.

Hoy en día existen grupos que realizan este trabajo por internet de forma gratuita para que otros usuarios puedan conseguir sus juegos traducidos y localizados a un perfecto Castellano. ¿Crees que las empresas pueden llegar a tener esto en cuenta para no invertir dinero en traducir sus juegos?

No lo creo. Al menos en mis tiempos lo que contaba más era la previsión de ventas y lamentablemente, el mercado español se solía ver como algo demasiado pequeño para que compensara el coste de una traducción. Supongo que ahora habrá cambiado bastante el tema, pero entonces los que estaban más interesados en hacer localizaciones eran EA España... ¡incluso más que los creadores del juego en sí!



Dungeon Keeper 2



Grim Fandango

Sabemos que te gusta cacharrear y que todavía le das a los videojuegos. ¿Cuáles son tus títulos favoritos y con qué sistemas te quedarías?, ¿por qué?

Mis favoritos son los juegos de rol-sencillo-de-Acción (yo los llamo así), plataformas y arcades 3D, por ejemplo: Deus-Ex (una obra maestra), más nuevo el Mass Effect o Dead Space, cualquier Prince Of Persia (a partir de Las Arenas Del Tiempo) y los últimos Tomb Rider (más de trepar y puzles que de disparar)

También me gustó mucho, por la historia, Alan Wake, la saga BioShock y por supuesto los Assassin's Creed, aunque se están empezando a repetir demasiado. Y ya más en general, cualquier arcade y shooters como Doom, Quake, Call Of Duty, Battlefield, Metro 2033...

No me gustan los juegos deportivos excepto de coches, ¡y si son simuladores realistas mejor! Por cierto... tampoco me gustan los de estrategia.

Mi sistema favorito es el ordenador, de siempre he sido de Spectrum y Amiga, aunque para jugar uso un PC con Windows (la realidad te obliga). Nunca me han gustado las videoconsolas, sólo la Vectrex (antes de mi primer ordenador) y una Gameboy de las primeras que sacaron que usé muy poco (la compré más por la novedad que por otra cosa)

Ahora trabajas fuera del mundo del videojuego, pero... ¿tienes en mente traducir por gusto algún título retro que no llegase a salir en nuestro idioma?

No me importaría, aunque no lo tengo en mente.

Todos hemos jugado a algún título con un doblaje pésimo. ¿A qué juego le cambiarías por completo las voces digitales y por qué?

Le cambiaría el doblaje a DarkSeed. A un juego como ese, con una ambientación gráfica tan cuidada, le desmerecía bastante que el doblaje no estuviera a la altura. Las voces se hicieron por los propios empleados de Dro Soft (que fue la distribuidora que sacó el juego)

Ellos no eran actores de doblaje, no tenían un estudio donde grabar ni micrófonos buenos, la calidad de sonido era muy mala ¡y no digo nada de las interpretaciones! La cuestión y lo realmente importante es que de no haber sido por ellos, ¡nunca hubiésemos podido jugar a DarkSeed en castellano!

¿Estás actualmente realizando algún trabajo como programador en tus ratos libres?

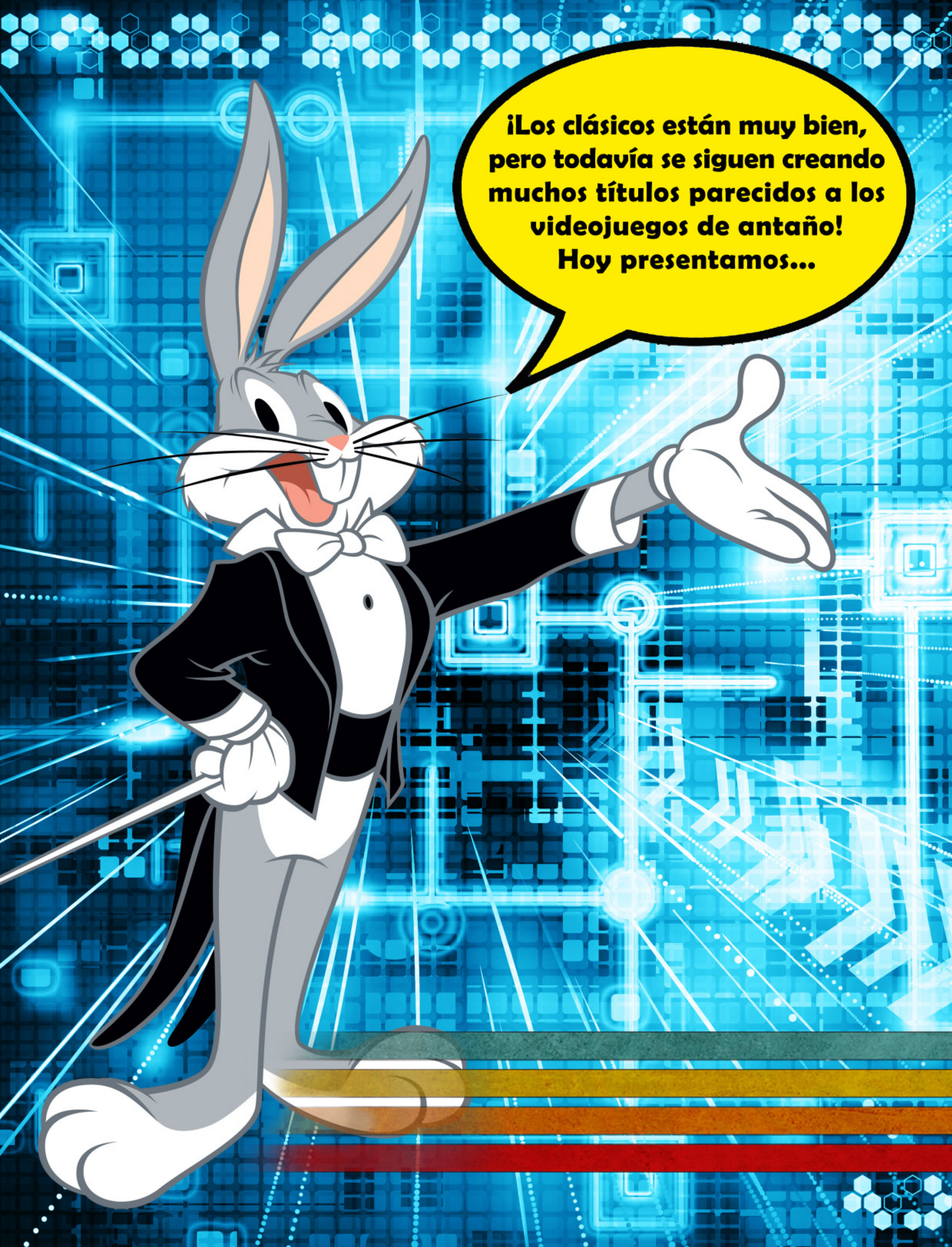
Sí, ¡siempre estoy haciendo cosas! Empecé un remake del Pac-Man, otro del Knight Lore, pero el que está más avanzado es el del Sabrewulf. Ahora lo tengo un poco parado por falta de tiempo ¡pero espero poder retomarlo en breve!

Desde Yo Tenía Un Juego te damos las gracias porque de no haber sido por tu trabajo, a día de hoy no tendríamos grandes juegos traducidos a nuestro idioma. ¿Te gustaría decir algunas palabras para concluir?

Gracias a vosotros. No pensaba que hubiera tanto interés en el tema de las traducciónes. ¡Para mí siempre ha sido más una diversión que un trabajo!



Star Wars -Rogue Squadron-


¡Los clásicos están muy bien, pero todavía se siguen creando muchos títulos parecidos a los videojuegos de antaño!
Hoy presentamos...


Deadlight

Ultionus -A Tale Of Petty Revenge-

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Deadlight

Detrás de un nombre como Tequila Works tenía que estar una desarrolladora española, cuyo primer juego se ha ganado por méritos propios aparecer en esta sección. Tomando algunos elementos de joyas como Prince Of Persia o Flashback, nos proponen un arcade de scroll horizontal con un nuevo apocalipsis zombie como marco en el que desarrollar la historia.

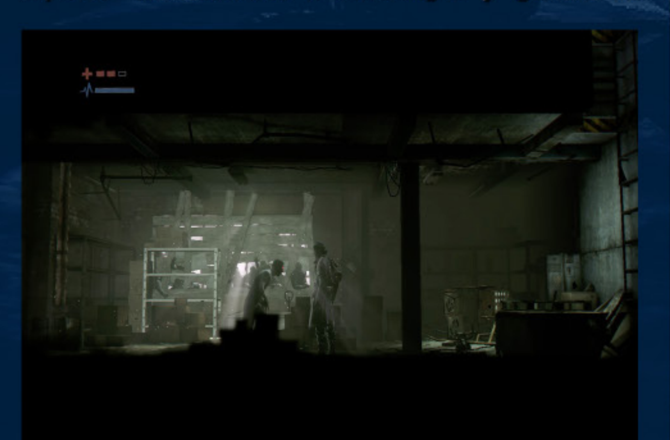
Cuando aceptó aquel puesto de guarda forestal en Hope (Canadá), el bueno de Randall Wayne no era consciente de que además de conseguir un trabajo, posiblemente estaba salvando su vida, pues de no haber estado alejado de la civilización cuando el virus se extendió, quizá hubiese corrido otra suerte.

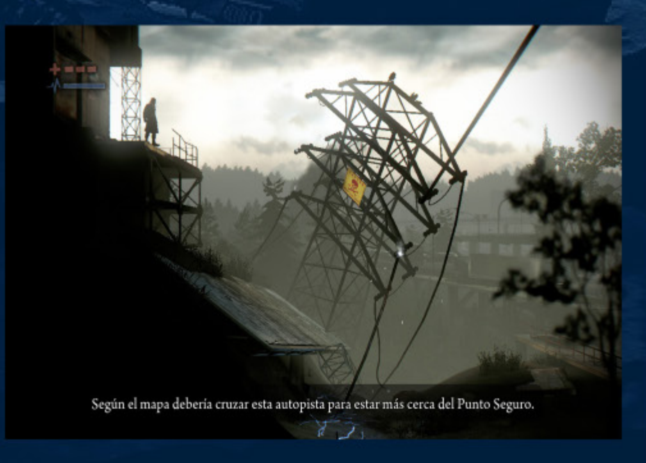
¡Ahora su único objetivo es encontrar a su mujer y a su hija! Uniendo fuerzas con otros supervivientes se ha abierto paso hasta Seattle, ciudad donde se encuentra la única zona no infectada; Randall tiene la esperanza de hallarlas allí con vida pero cuando el grupo es emboscado por los infectados, se separa de ellos... ¡en ese momento empieza el juego!

En Tequila Works se han propuesto que Deadlight entre por los ojos, y doy fe de que lo han logrado. No era una tarea fácil teniendo en cuenta que las localizaciones son muy oscuras, pero es justamente ese juego de luces y sombras lo que dota de un aspecto característico a Deadlight y genera la atmósfera adecuada. Las animaciones son muy suaves y la transición entre los diferentes movimientos del protagonista se llevan a cabo de forma realmente natural. ¡La sensación de indefensión es constante!... a los infectados debes sumarles otros peligros como suelos electrificados o el agua, y es que ¡nuestro guardia forestal no sabe nadar!

A pesar de contar con algunas armas como el hacha o la pistola, no es aconsejable enfrentarse a muchos infectados a la vez porque en este juego no vas a controlar a un superhéroe, sino a un humano: si Randall tiene que pelear se cansará y será devorado sin piedad; es más útil usar el sigilo o atraer la atención de tus enemigos llamándoles o silbando para tenderles una trampa valiéndote del decorado. También hay algunos puzles, aunque sencillos.

Las críticas dicen que es un juego corto y lineal: es cierto que corriendo sin descanso y activando la ayuda para resaltar los objetos con los que debes interactuar puede completarse en poco más de tres horas, pero es más divertido jugarlo "a pelo" porque de esta forma aumenta el reto; además, Deadlight tiene infinidad de extras: objetos coleccionables, páginas de tu diario que te ayudarán a conocer mejor a Randall, recuerdos, ¡e incluso tres consolas Game & Watch ocultas con las que podrás jugar! ¡Ah!, y añade a esto numerosos bocetos de arte conceptual del juego y videos de su desarrollo. Deadlight pondrá a prueba tu habilidad como superviviente... ¿estarás a la altura? - J.P / * 8





PLATAFORMA PC / Xbox 360 • **AÑO** 2012 • **DESARROLLO** Tequila Works • **EDITOR** Microsoft

Todos los logros del juego se llaman igual que alguna canción de los años 80. Nosotros hemos identificado entre otros, temas de Men At Work, Queen, AC/DC, Van Halen, Depeche Mode y Styx. ¡Anímate a adivinar el resto por ti mismo!

La escasa duración y baja dificultad son considerados los puntos negativos de Deadlight, pero en realidad fueron exigencias de Microsoft, que obligó a Tequila Works a eliminar partes de la historia porque decidió que el juego era demasiado complicado.

Algunos decorados se basan en las calles de Astoria y Hope. ¡Seguro que te suenan más si te decimos que fueron respectivamente los lugares donde se rodaron The Goonies y Acorralado!

Randall fue concebido en inicio como un psicópata en lugar de un entrañable hombre de familia. La idea de sus autores era que al finalizar el juego se descubriera que habías estado ayudando a un asesino y que era Randall quien te había estado controlando a ti. De nuevo, las exigencias de Microsoft están detrás del cambio.



¡Cuando estés huyendo recuerda que no puedes volar!

Ultionus

-A Tale Of Petty Revenge-

A veces, cuando decimos que internet ha servido para acercar a las personas, no somos conscientes de hasta qué punto es así: Andrew Bado, conocido en internet como DarkFalzX, fue uno de tantos chicos que creció junto a su Spectrum, y supongo que de no haber sido por internet, nunca hubiéramos sabido que en New Jersey también hubo un niño que disfrutaba de los juegos de la edad de oro del software español.

Ultionus -A Tale Of Petty Revenge- homenajea a algunos de los mejores videojuegos de Dinamic y Apogee; el propio autor reconoce influencias como Alien Carnage, Astro Marine Corps, Jill Of The Jungle y por supuesto... ¡Phantis! (que fuera de España es conocido como Game Over 2), aunque basta una sola partida para detectar muchas otras influencias, como por ejemplo... ¡algún que otro enemigo claramente inspirado en la primera carga de Freddy Hardest!

Si conoces Phantis ya sabes lo que vas a encontrarte, pero aún así te diré que Ultionus es un arcade con 7 fases que combinan shoot 'em up y plataformas, con varios niveles de dificultad para que el juego no se te atragante por muy manco que seas, gráficos llamativos, una banda sonora de primer nivel dentro del estilo chiptune y por supuesto... ¡una chica como protagonista llamada Serena!



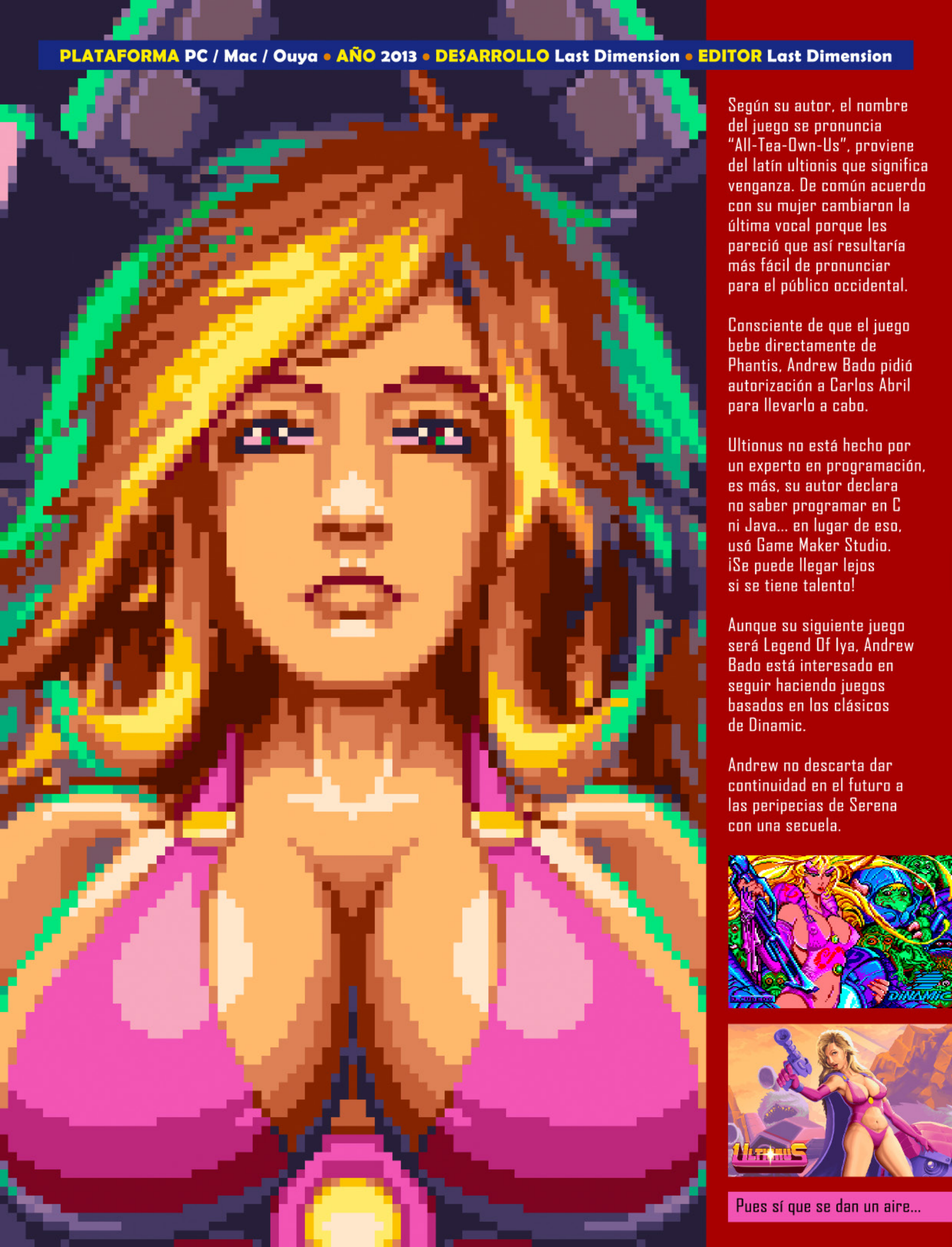
El argumento aquí es lo de menos... de hecho, el autor ha perseguido en todo momento crear un producto directo, con una filosofía similar a la de esas clásicas recreativas en las que con sólo empezar la partida ya sabes cómo se juega y te importa un pimiento si hay una historia detrás porque el título en sí mismo ya es suficientemente divertido.

Gráficamente hay una lógica evolución sobre el aspecto que Phantis tenía en 1987, ¡pero no se aparta un ápice de su espíritu!; además, el uso tan acertado del color te hará revivir aquella época. Creo que entenderás a qué me refiero si te digo que Ultionus podría haber sido sin duda un juego que Dinamic hubiera desarrollado después de su famoso Risky Woods.

Por si esto no sonara lo bastante atractivo, Andrew Bado no se ha limitado a copiar el arcade original de Carlos Abril, sino que el mapeado es nuevo, así como las oleadas de enemigos en las fases de naves. Así que aunque conozcas Phantis de cabo a rabo (era uno de los pocos juegos de Dinamic que podías terminar sin la ayuda de pokes o sin ser un superhombre), Ultionus te ofrecerá un nuevo reto.

Bien sea a bordo de una nave espacial, a pie o a lomos de criaturas fantásticas, el juego ofrece diversión a raudales y muestra sus cartas desde el primer momento: jugabilidad clásica, unos gráficos atractivos y sonido muy cuidado. En definitiva, ¡una manera excelente de revivir un clásico! - J.P / * 9





PLATAFORMA PC / Mac / Ouya • **AÑO** 2013 • **DESARROLLO** Last Dimension • **EDITOR** Last Dimension

Según su autor, el nombre del juego se pronuncia "All-Tea-Own-Us", proviene del latín ultionis que significa venganza. De común acuerdo con su mujer cambiaron la última vocal porque les pareció que así resultaría más fácil de pronunciar para el público occidental.

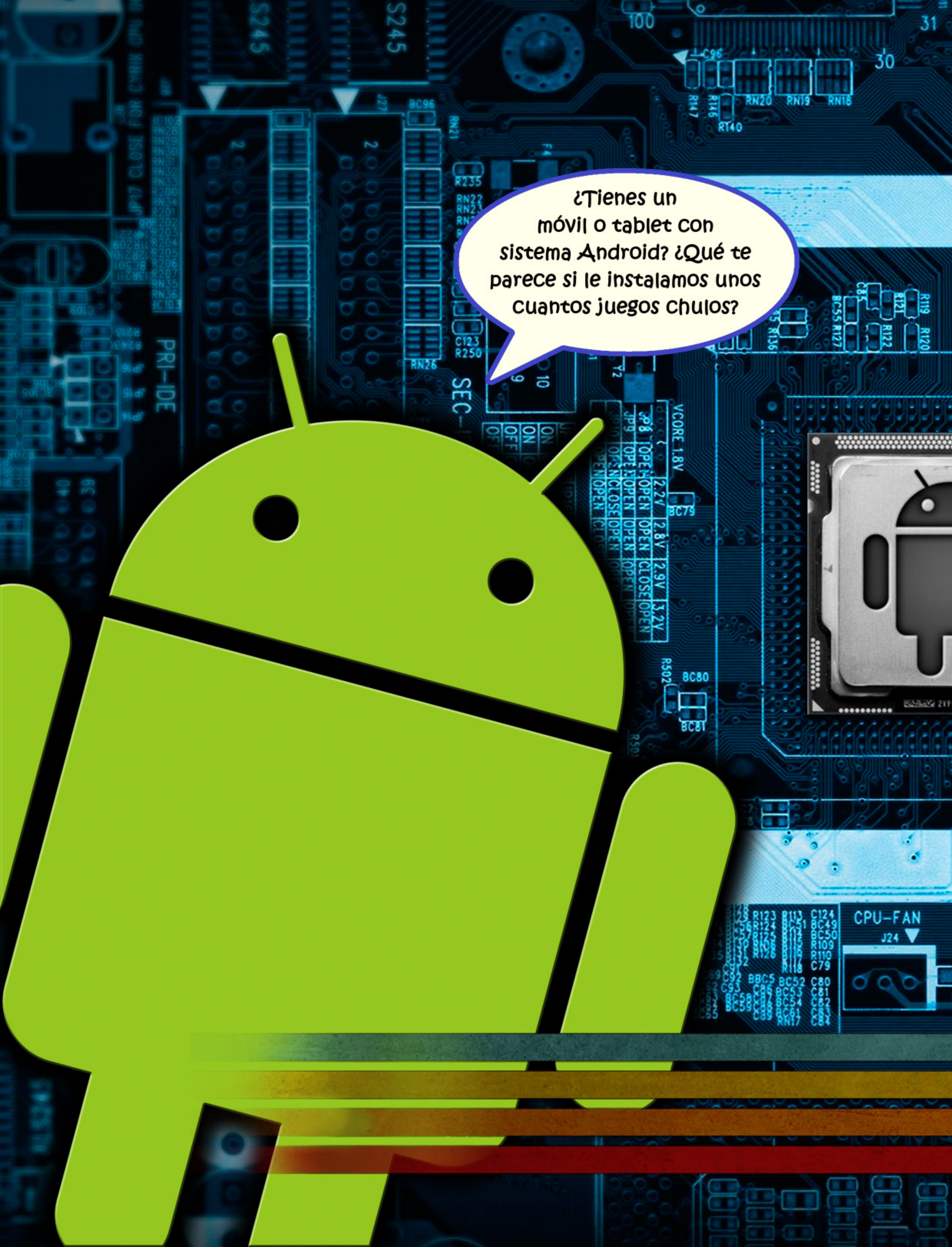
Consciente de que el juego bebe directamente de Phantis, Andrew Bado pidió autorización a Carlos Abril para llevarlo a cabo.

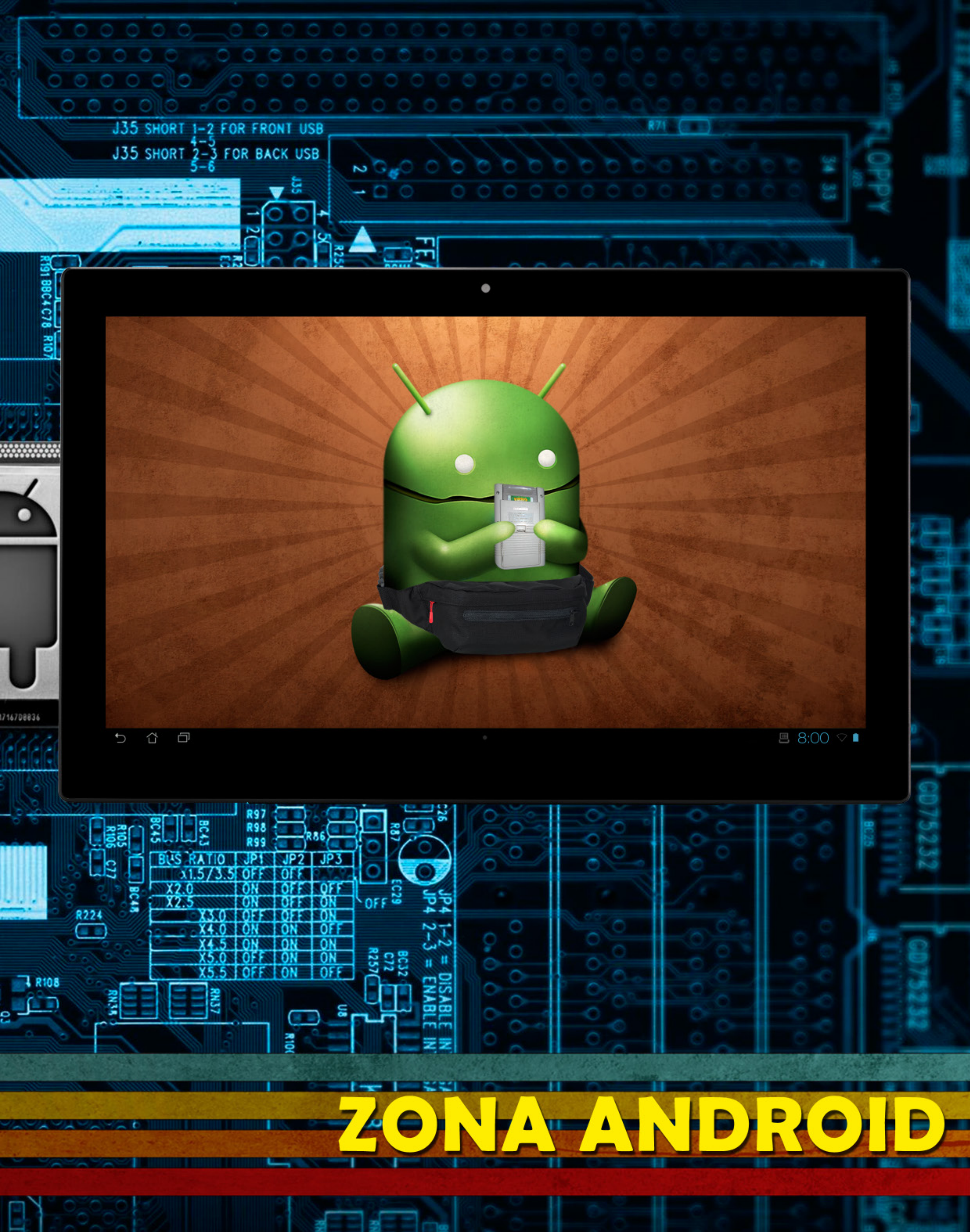
Ultionus no está hecho por un experto en programación, es más, su autor declara no saber programar en C ni Java... en lugar de eso, usó Game Maker Studio. ¡Se puede llegar lejos si se tiene talento!

Aunque su siguiente juego será Legend Of Iya, Andrew Bado está interesado en seguir haciendo juegos basados en los clásicos de Dinamic.

Andrew no descarta dar continuidad en el futuro a las peripecias de Serena con una secuela.

Pues sí que se dan un aire...


¿Tienes un móvil o tablet con sistema Android? ¿Qué te parece si le instalamos unos cuantos juegos chulos?


J35 SHORT 1-2 FOR FRONT USB
J35 SHORT 2-3 FOR BACK USB
FLOPPY
8:00
ZONA ANDROID

DARK ADVENTURE GAME





Eres un valiente aventurero y tu misión consiste en encontrar la salida de cada nivel, pero no te va a resultar nada fácil porque en este juego prima la oscuridad y la única iluminación con la que cuentas es el fuego de tu antorcha; además, para ponértelo más difícil, el juego cuenta con un sinfín de trampas que medirán tus reflejos y enemigos a los que tendrás que aplastar, bueno... ¡eso si los ves antes que ellos a ti!

Compañía: Arieshgs | **Género:** Plataformas / Habilidad
Precio: GRATIS



RAYMAN -JUNGLE RUN-

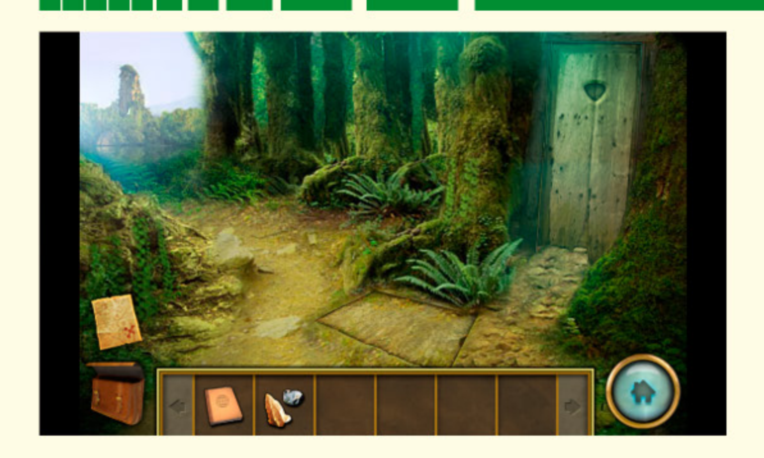




¡Rayman ha vuelto para dar caña con un juego de plataformas que no te permitirá ni pestañerar!: tendrás que saltar, esquivar, volar largas distancias, arrear puñetazos y conseguir todos los Lums amarillos que puedas: si consigues el 100% se te recompensará con un diente de La Muerte y si eres capaz de obtener cinco de estos dientes ¡se desbloqueará el último nivel que te trasladará a la Tierra de los Muertos Furiosos!

Compañía: Ubisoft | **Género:** Plataformas / Habilidad
Precio: 2,69€

LA CIUDAD PERDIDA

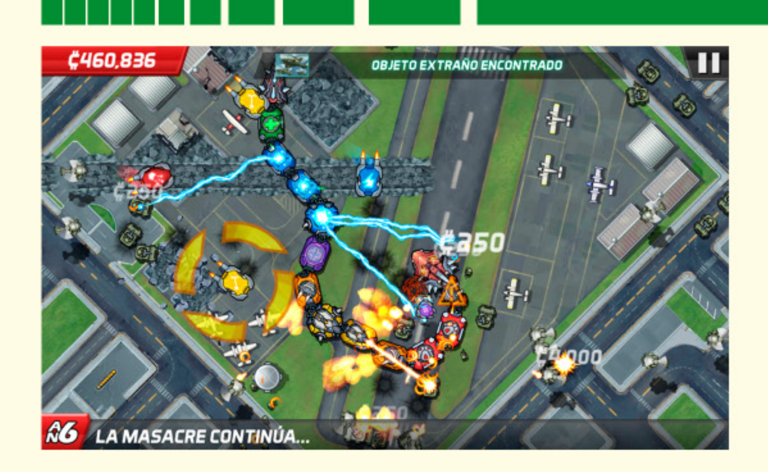




Existe una ciudad que no aparece en los mapas en la que, según contaba la leyenda, sus habitantes podían controlar las estaciones a voluntad. Sólo tu abuela, una reconocida arqueóloga, mostró interés por la ciudad ¡y la encontró!; de ella se llevó una extraña piedra en forma de corazón y ha llegado a creer que eso pudo perturbar la armonía del lugar. ¿Estás preparado para viajar a La Ciudad Perdida?

Compañía: Fire Maple Games | **Género:** Aventura / Puzle
Precio: 0,75€

COLOSSATRON





¡Un dinosaurio metálico que proviene del espacio ha aparecido en la Tierra! El ejército está desplegando su arsenal para acabar con él ¡y tú tendrás que impedir que lo consiga! A medida que el Colossatron avance por cada fase, irán apareciendo módulos de colores que tendrás que acoplarle y combinar para que aumente su poder destructivo. ¡Consigue dinero al arrasar la ciudad y mejora su armamento y escudo!

Compañía: Halfbrick Studios | **Género:** Acción
Precio: 0,65€

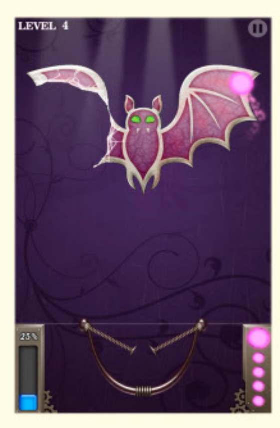
CRAZY DESTROYER



¿Te gustan los tirachinas y las explosiones?, ¡entonces este es tu juego! Tu misión consiste en destruir la imagen que aparece en cada nivel haciendo uso de diferentes tipos de bombas. Según el porcentaje de imagen que seas capaz de eliminar se te premiará con una, dos o tres estrellas: al completar una fase se desbloqueará la siguiente, ¡pero existen varios mundos a los que sólo podrás acceder si pagas la cantidad de estrellas requeridas! ¿Quieres un consejo?: si durante la partida aparece un icono en pantalla, destrúyelo y conseguirás unas cuantas bombas extra... ¡pero sé certero porque puede desaparecer!

Compañía: Coco Games | **Género:** Habilidad
Precio: GRATIS







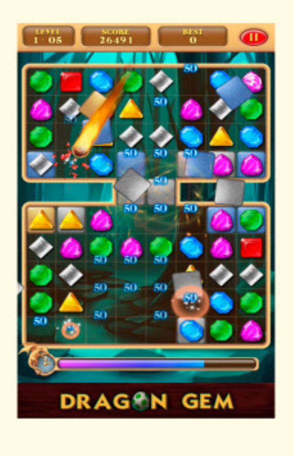
DRAGON GEM

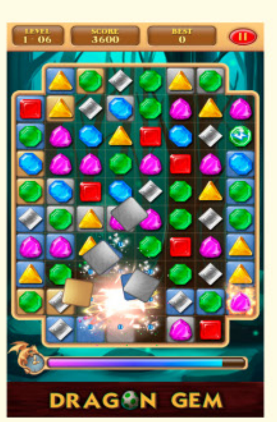


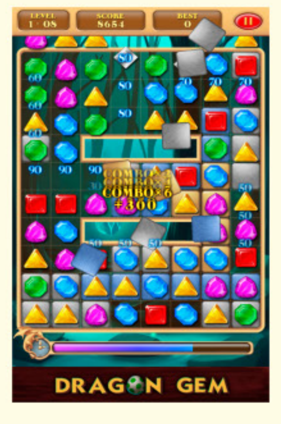


¡Un montón de huevos de dragón se han perdido en diferentes partes del mundo y de ti depende que sean recuperados! La mecánica de juego consiste en ir haciendo grupos de tres o más gemas del mismo tipo para destruir las fichas que ocultan la imagen de fondo; cuando consigas eliminar todas, aparecerá un huevo de dragón en la parte superior de la pantalla, ¡pero deberás seguir agrupando gemas para intentar bajarlo y hacerte con él antes de que se agote el tiempo! La jugabilidad no acaba aquí y es que vas a ver de todo: bonus de tiempo, rayos, explosiones, ¡y hasta lluvias de meteoritos!

Compañía: iTree Gamer | **Género:** Habilidad
Precio: GRATIS








BATMAN
ARKHAM ORIGINS


ELLEN PAGE
WILLEM DAFOE
BEYOND
TWO SOULS™
LOS JUEGOS DE HOY
MAÑANA SERÁN RETRO

PLATAFORMA PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U • **AÑO** 2013 • **DESARROLLO** Warner Bros • **EDITOR** Warner Bros

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Batman -Arkham Origins- es el tercer juego de la saga Arkham (el primero fue Arkham Asylum y el segundo Arkham City), pero este es una precuela, ya que cronológicamente transcurre antes que los anteriores.
- El modo multijugador fue creado por otro estudio: Splash Damage.
- Es posible jugar con "Joker" y "Bane", ¡pero sólo en determinados momentos del modo online!
- A medida que juegues se irán desbloqueando diversos trajes para Batman y Robin, pero lo mejor es que algunos de esos trajes aparecieron años atrás en los cómics originales. ¿Eres un verdadero fan de Batman?, ¡pues te reto a que averigues en qué cómics aparecían!, ¡y ojo, que uno de ellos es de los años 60!

Batman -Arkham Origins- fue una adquisición obligada después de haber disfrutado plenamente de los anteriores juegos de la saga: en Batman -Arkham Origins- te meterás en la piel de un todavía "novato" hombre murciélago que apenas está comenzando a ser conocido en la ciudad de Gotham; debido a esto, muy pocos conocen sus verdaderas intenciones y para colmo, ¡la policía lo toma por otro criminal más!

Batman se ha convertido en el personaje más buscado de Gotham porque alguien está dispuesto a pagar por su cabeza ¡50 millones de dólares! Así pues, comienza a ser perseguido por bandas de malhechores, policías, brigadas de antidisturbios y peligrosos asesinos: Joker, Máscara Negra, Bane, Pingüino, Copperhead, Deadshot, Enigma, Shiva, Deathstroke, Bird y El Sombrerero.

En Arkham Origins, Batman tiene una primera toma de contacto con todos los villanos de la saga y deberá detenerlos a toda costa: tendrá que demostrar sus intenciones y ya de paso, ¡dar una lección de cómo se debe hacer justicia!

Tan pronto como te acostumbres a los controles, el juego te habrá enganchado tanto que no querrás soltar el mando ni para hacerte un cola-cao, y es que hay que reconocer que sobrevolar la oscura ciudad de Gotham de punta a punta usando el gancho, la batgarra, los batarangs y el gel explosivo tiene su punto.

Algo que no echarás de menos en este título es la sensación de libertad porque podrás recorrer la ciudad a placer y dedicarte a completar misiones secundarias o jugar a las principales.

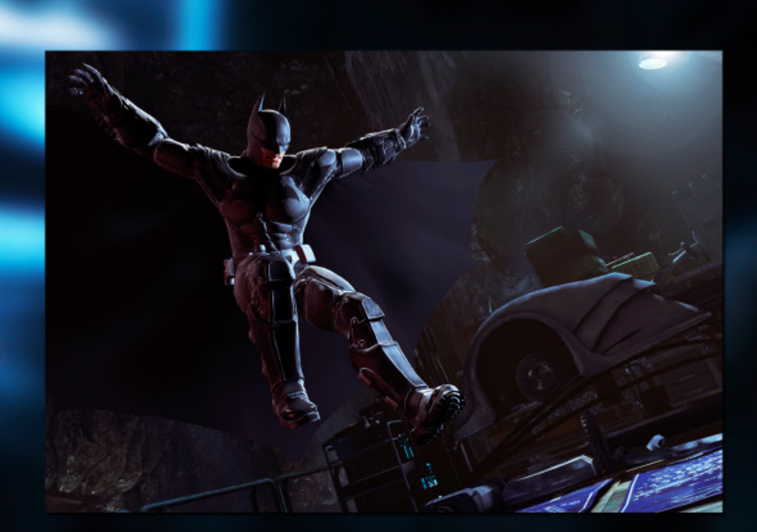
Los combates que presenciarás son muy fluidos y cuentan con un estilo característico: usando varios botones, Batman podrá realizar combos tan letales que dejarán por los suelos a hordas de criminales y corruptos agentes de la autoridad.

Además de los combates existen otras formas de acabar con un enemigo desprevenido: usando el sigilo (por ejemplo, dejándote caer desde una cornisa) o sobrevolándole para asestarle una gran patada justo antes de aterrizar.

No suelo usar demasiado el modo online, ¡pero debo reconocer que la experiencia multijugador de este título me ha encantado! En él podrás ser un héroe (jugando como Batman o Robin), pero también existe la posibilidad de crear e incluso personalizar a tu propio personaje para jugar como un miembro de la banda de Joker o Bane.

Batman -Arkham Origins- también cuenta con una gran banda sonora, acorde a la incesante acción del juego y a su lóbrega ambientación. Se lo recomiendo a jugadores que disfrutan con títulos de acción y aventura... aunque por supuesto, ¡es compra obligada si eres fan de Batman! - S.S / * 9





Beyond -Two Souls- es un juego creado por los mismos desarrolladores que el magnífico Heavy Rain; sinceramente, creo que con las obras creadas por Quantic Dream hemos aprendido a jugar de un modo diferente, y es que sus títulos están a medio camino entre el cine y el videojuego.

El juego te meterá de lleno en la historia de la ajetreada y caótica vida de Jodie, una joven que desde pequeña vive vinculada a una misteriosa entidad a la que llama Aiden.

Debido a su inusual condición, Jodie sufre el rechazo de toda la gente que tiene a su alrededor, así que desde bien pequeña comienza a tener una vida realmente dura y complicada. A lo largo de la aventura irás conociendo a Jodie en cada una de las etapas de su vida, ¡y no te preocupes aunque veas que los capítulos están desordenados cronológicamente porque es justo eso lo que hace que su trama sea tan interesante!

En Beyond -Two Souls- podrás manejar tanto a Jodie como a Aiden; además, es posible jugar con un amigo y que cada uno con su mando controle a un personaje. El punto fuerte de este juego es contar con un guión muy complejo y elaborado, así pues, al ver el gran realismo de su producción gráfica, tendrás la impresión de estar viendo una película en todo momento.

La jugabilidad se basa en quick time events (sobre todo en las escenas importantes y de más acción), aunque en la mayoría de capítulos tendrás total libertad para explorar e interactuar con los objetos que vayas encontrando.

El manejo de Aiden es también un punto muy interesante a comentar porque... ¡podrás controlarlo en primera persona, mover un montón de objetos a tu antojo e incluso meterte en el cuerpo de otros personajes y poseerlos!

Recuerda que en muchas ocasiones tendrás que tomar decisiones que influirán tanto en la trama como en en el final del juego, así pues, salvar a un personaje de una muerte segura, ser detenido por la policía en una persecución e incluso tener un compañero sentimental ¡sólo dependerá de ti!

Como Beyond -Two Souls- es un juego poco convencional, se lo recomiendo a aquellos jugadores que no se cierran a un único estilo de juego. Si te gustó Heavy Rain ¡no te pierdas este título!: el estilo de juego es muy parecido y la historia que nos cuenta... ¡es de película! - S.S / * 8





PLATAFORMA PS3 • **AÑO** 2013 • **DESARROLLO** Quantic Dream • **EDITOR** Sony

PS3
Solo en PlayStation.
ELLEN PAGE WILLEM DAFOE
BEYOND
DOS ALMAS
16
www.pegi.info
SONY
quanticdream

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

- Se ha lanzado una aplicación para dispositivos Android llamada "Beyond Touch" que permite controlar el juego desde tu móvil o tablet.
- ¡El guión del juego tiene unas 2000 páginas!
- Normand Corbeil fue el músico encargado de la BSO del juego pero falleció en Enero de 2013 y fue sustituido por Lorne Balfe, compositor de la música de Assassin's Creed III.
- Los protagonistas, Ellen Page (Jodie) y Willem Dafoe (Dr. Nathan Dawkins) ¡en pantalla son exactamente iguales que en la realidad!


Déjame hablar, ¡canalla! gmmmph... Quiero que los niños sepan gmmmph... que yo también tuve una Atari gmmmppphhh... y cómo llegó a mi vida. Gmmmph... ¡suelta bribón!


¡Calla ya abuelo!, que están la mujer y los críos acostados... tú ya tuviste tiempo para hablar de joven, ahora vengo yo a contar mis experiencias y cómo juego a los mismos juegos que tú, pero en sistemas actuales
EL ABUELO CEBOLLETA


ALTERED BEAST

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Durante una aburrida excursión del colegio se puso a llover a mares y terminamos comiendo junto a gente de otros centros en un albergue cercano; a mí me tocó sentarme al lado de un chaval que venía de otro colegio y tan pronto como saqué una revista de videojuegos que llevaba en la mochila se presentó y empezamos a hablar de los colores de la Mega Drive, de cómo era posible que una Game Gear agotase 6 pilas alcalinas en 20 minutos ¡y de una máquina arcade que le había traído su padre a casa!

Carlos vivía en mi barrio y como al día siguiente era fin de semana, quedamos para echarnos unas partidas a la recreativa. Cuando llegué a su casa vi la máquina de Altered Beast en medio del salón... ¡menuda pasada de diseño! Según parece, su padre trabajaba en unos recreativos y se había traído la máquina a casa porque estaba igual de viciado al juego que su hijo. Carlos me dijo que Altered Beast iba de un menda que tenía que liberar a Atenea de las garras de un mago chungo a tortazo limpio; además, había que conseguir unos orbes azules para que al tío le fuesen creciendo las mollas y acabase convertido en un lobo, oso, tigre o dragón. Eso no tenía mucho sentido... ¡pero yo quería jugar! Carlos me animó a probar la máquina pero en cuanto metí una moneda me arreó una colleja porque el juego estaba en modo free-to-play. ¡Qué lástima de cinco duros!

EL TÍO JAIME DICE

Vaya por delante que la experiencia me ha enseñado que las recomendaciones del abuelo suelen divertirme, pero toda regla tiene su excepción y Altered Beast lo es. Jugar a través de la inocente mirada de la infancia añade en ocasiones un aura de clásico a títulos que de haber salido hoy pasarían desapercibidos. Como yo estoy exento del velo que añade la nostalgia, me he quedado con la sensación de que Altered Beast es un juego hecho a medias: ignoro si las prisas obligaron a terminarlo en poco tiempo, pero el hecho es que sólo tiene 5 niveles y el scroll es tan brusco y lento que parece querer disimular que las fases no sean más que 3 ó 4 pantallas estáticas unidas; los enemigos hacen su aparición con movimientos toscos, barriendo media pantalla sin previo aviso y robándote así parte de tu energía... para colmo, una vez que te aprendes el patrón de los enemigos ¡el juego dura menos de un cuarto de hora!

Pero como clásico que es, las posibilidades para jugarlo son múltiples: además de en MAME, hay dos versiones descargables para Wii, así como la posibilidad de adquirirlo en físico para PSP, PS3 y Xbox 360 en la recopilación Sega Mega Drive Collection o bien como descarga digital individual en PSN y XLA dentro de la serie Sega Vintage Collection. Elijas la opción que elijas descubrirás que ese grito de "Welcome To Your Doom" ¡es realmente literal!






CAPTAIN
COMMANDO

EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Era una tarde aburrida y mis amigos del colegio no tenían nada planeado. Llevábamos ya unos cuantos días de vacaciones y aunque estábamos deseando hacer cosas, muchas tiendas habían cerrado y la mitad de las personas del grupo se habían ido a pasar el mes fuera. ¿Qué podíamos hacer?, ¡pues irnos a los recreativos! Al llegar a nuestro salón habitual nos encontramos ante un cartel que decía "cerrado por vacaciones", pero antes de que mis amigos se viniesen abajo se me ocurrió que podríamos acercarnos al salón que estaba cerca de mi casa. Tras más de media hora andando llegamos y ¡ahí estaba!, ¡otro cartel de cerrado por vacaciones!; esto se nos iba de las manos.

Estábamos hartos y el sol seguía pegando de pleno ¡pero de repente el dueño del local abrió la verja y como a mí me conocía nos dejó entrar! Esa aburridísima tarde se convirtió en toda una fiesta porque teníamos los recreativos para nosotros solos y además pudimos probar la máquina de Captain Commando que el dueño había recibido ese mismo día. Nos lo pasamos genial jugando a dobles con aquel título de Capcom y en mi caso, disfruté muchísimo dando espadazos con el ninja, aunque también me hacía mucha gracia el niño que repartía tortas montado a lomos de un robot. Esa tarde nos dejamos toda la paga en refrescos y en la máquina... ¡al menos el dueño hizo su agosto!

EL TÍO JAIME DICE

¡Este sí que es un buen juego abuelo! Mi primera impresión sin embargo fue muy distinta, pues controlar a un bebé que va montado a lomos de un robot o a una momia con visera experta en el uso de cuchillos, me hizo pensar que la propuesta de mi abuelo provenía de los descartes del reportaje de juegos bizarros.

Una vez superada la incredulidad inicial, descubrí un juego de peleas muy parecido a Final Fight; mi abuelo dice que en su día se llamaban Beat 'Em Ups (un género que pasó a mejor vida), aunque a medida que echaba partidas me di cuenta de que los modernos Hack 'N' Slash que tanto me gustan le deben mucho a estos clásicos. Lo jugué gracias al emulador MAME porque mi abuelo me dijo que al usar la versión original de recreativa podría luchar junto a otros 3 amigos; según él, la conversión de SNES sólo permitía 2 jugadores, aunque cuando investigué un poco más, descubrí que también puedes llevarte el juego por ahí si dispones de una PSP y te haces con el recopilatorio Capcom Classics Collection -Remixed-, e incluso pueden jugar 4 personas en la tele de casa cargando el Capcom Classics Collection Vol. 2 en la PS2 o Xbox. ¡Suerte que mi abuelo tiene todos estos cacharros!

Por cierto, junto al juego mi abuelo me dejó una nota: «¿adivinas de dónde viene el nombre de CAPtain COMmando?». ¡Creo que ya lo tengo!





¡Cuéntanos tus recuerdos, anécdotas y experiencias!

Escríbenos un e-mail a yoteniaunjuego@gmail.com

No olvides incluir tu nombre / apellidos y población